IL A ÉTÉ TIRÉ A PART

Cent exemplaires sur papier du Japon numérotés

à la presse (1 à 100).

LE JEU DE L'ÉPÉE

LEÇONS DE JULES JACOB

RÉDIGÉES PAR

ÉMILE ANDRÉ

SUIVIES

DU DUEL AU SABRE ET DU DUEL AU PISTOLET

ET DE CONSEILS AUX TÉMOINS

PRÉFACES

DE

MM. P. DE CASSAGNAC, A. RANC ET A. DE LA FORGE

QUATRIÈME ÉDITION



PARIS

PAUL OLLENDORFF, ÉDITEUR

28 *bis*, RUE DE RICHELIEU, 28 *bis*

1887

LE

JEU DE L'ÉPÉE



que a pratiqué sans parti-pris et sérieusement les deux jeux.

J'ai été témoin des commencements de la méthode dans cette petite salle du faubourg Montmartre où ont passé presque tous les journalistes de la fin de l'Empire. J'ai vu Jacob en concevoir l'idée, en déterminer, en préciser les règles; je l'ai vu y travailler et la perfectionner pendant deux années. C'est ce qui m'autorise peut-être à écrire cette courte préface.

J'ai assisté aussi aux premiers assauts où le nouveau jeu fut mis à l'épreuve. Il ne manquait pas dès cette époque, même dans la salle de Jacob, de tireurs qui ne pouvaient admettre qu'il y eût pour le terrain une escrime spéciale. Ceux-là, il fallait les convaincre par le fait, par l'expérience du coup de bouton.

Un jour, un des élèves de Jacob, un de ceux qui avaient travaillé la méthode d'épée, fit assaut avec un de ses amis qui ré-

pétait toujours ce qu'on entend encore dire quelquefois : « Je ferais sur le terrain avec une épée ce que je fais en salle avec mon fleuret. »

Les deux tireurs étaient loin d'être au fleuret de même force. Le premier connaissait bien les armes, mais, en raison de mauvais moyens physiques, il était resté malgré une longue pratique un exécutant assez médiocre. L'autre était un tireur très vite et qui, au fleuret, faisait facilement à son adversaire six à trois.

On se mit en garde. Dès le premier engagement, le tireur de fleuret fut tout désorienté par les attaques au bras, à la jambe, à la tête. Il n'avait pas l'habitude de protéger ces parties du corps ; il n'y pensait pas, et fut touché cinq à six fois de suite, avant d'avoir réussi à placer un coup de bouton. Il comprit, et du jour même devint un des partisans les plus décidés de la nouvelle méthode. Depuis, l'épreuve fut

renouvelée vingt fois dans la salle de Jacob et le résultat fut toujours le même. Les tireurs qui, dans un assaut d'épée où tout compte, prétendaient se comporter comme dans un assaut de fleuret, étaient invariablement battus.

On rencontre encore, disais-je tout à l'heure, quelques professeurs et aussi des amateurs de première force qui soutiennent qu'on doit faire dans un duel ce qu'on ferait dans une salle le fleuret à la main, que les mêmes coups sont possibles et peuvent être dans les deux cas exécutés de la même manière.

Eh bien, non, cela n'est pas!

Ces professeurs et ces amateurs se trompent. Ils ne hasarderaient pas sur le terrain les mêmes attaques qu'à la salle : d'abord parce que sur le terrain cela pique (une nuance même pour les hommes les plus résolus!); ensuite parce qu'ayant une profonde connaissance de l'escrime et une

grande habitude des armes, ils concevraient immédiatement la nécessité d'un changement d'exécution.

Sinon, ils auraient grande chance d'être blessés par un adversaire de force très inférieure ou même de faire coup pour coup avec un maladroit.

Vous risquez, par exemple, un dégagement de vitesse et à fond. Si vous avez affaire à un homme inexpérimenté, ou bien il rompra vivement et sera hors de portée ; ou, s'il manque de sang froid, il tendra dans n'importe quelle ligne en fermant les yeux. Dans ces conditions, aucune certitude d'éviter le coup fourré.

Si au contraire vous avez en face de vous quelqu'un ayant pratiqué le jeu d'épée, celui-là rompra juste assez pour ne pouvoir pas être touché et il tâchera de vous prendre au moment où vous êtes fendu à fond et désuni. Quelle que soit votre force, votre situation sera mauvaise.

J'admets, si vous le voulez, que vous réussissiez votre dégagement de vitesse. Si votre adversaire n'est pas tué raide, vous n'êtes pas sûr, étant fendu à fond et votre épée engagée dans le corps, de vous retirer assez vite pour éviter une riposte.

Et si vous passez, si vous manquez le corps, comme cela arrive souvent en assaut aux tireurs les plus réguliers et le mieux en armes, pensez-vous qu'on vous laissera — étant fendu à fond — vous remettre tranquillement en garde? Vous aurez du bonheur si vous n'embourserez pas un joli coup d'épée.

Il suffit, me paraît-il, de cet exemple pour montrer la différence profonde des deux escrimes ; je me garderai bien d'entrer dans une discussion technique pour laquelle je renvoie aux leçons de Jacob.

II

Maintenant, le jeu d'épée, tel que l'enseigne Jacob, est-il chose nouvelle? Oui en tant que théorie, que méthode professée, non en tant qu'application sur le terrain. Il est infiniment probable que les duellistes renommés d'autrefois s'étaient fait un jeu spécial, fort différent de l'escrime conventionnelle du fleuret. C'était le cas de deux hommes que j'ai connus il y a une vingtaine d'années, qui avaient eu l'un et l'autre des duels à l'épée nombreux et heureux, M. Ambert, rédacteur de l'ancien *National,* témoin de Carrel dans son duel avec Émile de Girardin, et M. d'Almbert, qui fut secrétaire particulier de Louis-Napoléon Bonaparte et l'un des accusés de la conspiration de Boulogne. Un des mots favoris d'Am-

bert quand il assistait à un assaut était : « Essayez donc de faire cela l'épée à la main! » et M. d'Alembert m'a dit souvent : « Je tirais au poignet et je ripostais au corps. » C'est en une phrase la méthode du terrain.

Je suis né dans une ville où, pendant la Restauration et les premières années du règne de Louis-Philippe, on s'est fort battu en duel. J'ai souvent dans mon enfance entendu raconter les duels de cette époque. Eh bien! les duellistes poitevins qui ont laissé à bon titre le renom d'adversaires dangereux, Bourbeau (un cousin de l'ancien ministre), Lemaire, le fameux de Pindray — j'en passe — n'étaient pas classés parmi les forts tireurs. Je le tiens de mon vieux professeur, le père Nerrière, un maître de l'école de Lafaugère que M. Legouvé a peut-être connu et qui m'a répété plus d'une fois que de Pindray, redoutable, terrible sur le terrain, n'avait travaillé sérieu-

sement à la salle qu'après ses duels les plus retentissants. N'est-ce pas là une indication de plus qu'il y a deux escrimes, l'escrime du fleuret, sport admirable, mais exercice de convention, et l'escrime à l'épée, méthode de combat ?

Je viens d'écrire le nom de Lemaire que quelques personnes certainement se rappellent avoir connu à Paris paisible commerçant. C'est à lui que revient l'honneur du mot que les auteurs de *Renée Mauperin* mettent dans la bouche de Villacourt blessé par celui qu'il accuse de lui avoir volé son nom. On se rappelle le récit du duel qui est une des belles pages du livre. Voici l'histoire vraie que MM. de Goncourt avaient probablement entendu raconter à M. de Villemessant qui était lié avec Lemaire.

De Pindray et Lemaire se battaient au pistolet. Les adversaires marchaient l'un sur l'autre, tirant à volonté ; de Pindray fit feu le premier. Lemaire atteint au ventre,

tomba; mais il se releva sur-le-champ et enfonçant le doigt dans sa blessure, il dit froidement à ses témoins le mot de Villacourt, puis il cria à de Pindray qui s'éloignait déjà : Attendez mon feu, Monsieur! » De Pindray se remit en place et attendit immobile. Lemaire tira et manqua. Mon père qui était ami de Lemaire m'a conté cent fois l'anecdote.

Revenons à l'épée. Les duels entre maitres d'armes à cette époque étaient assez fréquents. Les plus célèbres sont ceux de Lafaugère et de Bertrand, puis de Bertrand et de Lozès. Chose curieuse, on n'est pas fixé sur le résultat de la première de ces rencontres. D'après M. Legouvé qui dit le tenir d'un témoin oculaire, Bertrand aurait eu l'avantage; son épée aurait traversé le bras et la poitrine de Lafaugère. D'après d'autres récits émanant de professeurs en situation d'être aussi bien renseignés, c'est, au contraire, Bertrand qui fut blessé.

Lafaugère n'aurait pas été touché. M. Legouvé devrait bien nous donner la clef de cette contradiction. C'est un point intéressant de l'histoire de l'escrime.

On est du moins d'accord sur le duel de Lozès et de Bertrand. Lozès reçut un léger coup d'épée à l'épaule et Bertrand une piqûre au bas du tibia, à la hauteur de la cheville. Ce qui prouve deux choses : la première, c'est que même dans une rencontre fort sérieuse il n'est pas aussi facile de se tuer que le croit volontiers la galerie ; la seconde, c'est que Bertrand et Lozès, ces deux maîtres de l'escrime, ces deux fameux professeurs, ne tirèrent pas, l'épée à la main, comme ils auraient fait en salle. Cela piquait.

Et je termine par cet aphorisme de Jacob : « Il vaut mieux donner un coup d'épée au bras, qu'en recevoir un dans la poitrine. »

A. RANC.

LETTRE-PRÉFACE

DE

M. PAUL DE CASSAGNAC

Mon cher Jacob,

Vous m'avez demandé quelques lignes pour mettre en tête de votre remarquable ouvrage : le Jeu de l'Épée, rédigé par M. Emile André.

Quoique un de vos plus anciens élèves et n'ayant guère le droit de vous opposer un refus, j'hésiterais, néanmoins, et par une modestie bien naturelle, à subir ce prétentieux honneur, si je ne le partageais avec

deux hommes qui m'en diminueront le poids, MM. Anatole de La Forge et Ranc.

A trois on peut faire ce que seul on n'oserait pas.

Il y a vingt ans, nous étions bien jeunes alors, majeurs ni l'un ni l'autre, je crois; vous étiez déjà un maître, et moi, encore comme aujourd'hui, un simple élève. J'aimais passionnément les armes et, libre de mon temps, vierge de toute politique, insuffisamment retenu par les études de droit au quartier latin, je courais volontiers les salles.

Un jour, je rencontrai passage de l'Opéra, chez Gâtechair, un prévôt mince, élégant, sans un poil au menton, comme moi d'ailleurs, et qui me frappa vivement par sa méthode claire et sa vitesse de main.

C'était vous.

Le soir même j'en parlais à mon vieux professeur, Grisier, qui m'aimait tendrement et m'élevait avec un soin jaloux.

— Vous devriez bien prendre ce petit pré-

vôt, lui dis-je; entre vos mains, il deviendrait incomparable.

Grisier, le grand Grisier était froid, quelque peu têtu, ne s'enthousiasmant pas avec facilité.

Il résista, j'insistai, lui montrant sa salle insuffisamment tenue, sans avenir, son enseignement sans continuateur.

Et vous ayant vu à son tour, il vous prit.

Vous eutes donc la bonne fortune d'entrer chez Grisier juste à temps pour en recueillir l'héritage professionnel et moral.

C'était un prodigieux professeur que le vieux père Grisier, appartenant à cette école de Maîtres un peu disparue, qui ne se contentent pas d'être une main, un bras, mais qui veulent avant tout être une tête.

Il y avait longtemps qu'il ne tirait plus.

Mais quel démonstrateur!

Il ne donnait pas la leçon, il la raisonnait comme on raisonne l'algèbre ou la géométrie.

Et il ne vous permettait de l'exécuter que

lorsque vous paraissiez l'avoir parfaitement saisie.

Il fallait comprendre avant de ferrailler.

Et si les débuts avec lui étaient lents, parfois fastidieux à cause du détail, le perfectionnement devenait étonnamment rapide.

— L'escrime, disait-il toujours, consiste à n'être pas touché d'abord, et ensuite à essayer de toucher.

Que je préfère cet enseignement au genre purement matériel, physique, presque bestial où l'on casse des fleurets à tort et à travers, mécaniquement et sans se rendre compte, la plupart du temps, de ce que l'on fait!

Grisier, et c'était son génie, ne donnait jamais la même leçon à tout le monde, faisant la différence des tempéraments et de la taille.

Il avait une leçon pour le grand, lui apprenant à bénéficier de sa taille et à tenir

l'adversaire à distance; une autre pour le petit, lui enseignant l'art contraire, celui de gagner de la distance, de se loger; il poussait le maigre à l'attaque, le gras à la défensive, utilisant les qualités et jusqu'aux défauts de ses élèves.

Combien différent, en cela, des maîtres qui sont des tireurs hors ligne, et qui s'imaginent que leur coup d'œil ou leur vitesse se communiquent!

C'est absolument comme si les grands coureurs des Pyrénées voulaient vous apprendre à faire cent cinquante kilomètres dans la journée.

Aussi pour moi, les meilleurs maîtres sont rarement ceux qui tirent admirablement, car ils ne sauraient donner leurs qualités naturelles; ce sont plutôt ceux qui font de l'escrime une étude puissamment raisonnée et savent adapter à chaque élève la méthode qui lui convient.

Le peu que je sais, je le tiens de mon

vieux professeur, mort aujourd'hui, un nommé Fons, que mes camarades de Perpignan doivent se rappeler, et qui disait de moi, avec un orgueil naïf, sentant bien le métier : « Il ira loin, ce garçon, car il a une fente énorme! »

Fons était un des meilleurs élèves de Jean-Louis, de Jean-Louis devant qui tout homme ayant le culte des armes, doit s'incliner religieusement.

Quelle ne fut donc pas ma joie, en retrouvant, chez Grisier d'abord, et puis chez vous, cette école classique, simple, ne donnant rien à l'imprévu, ennemie de toute fantaisie et qui sacrifiait résolument l'ambition du coup de bouton à la sécurité de la parade, à la prudence dans l'attitude.

Moi, j'avais autre chose à faire et je suis resté humblement en route, n'ayant gardé de mes maîtres, dont vous n'êtes pas le moins aimé, que cette solidité de principes qui, jointe à la solidité du cœur, rend un

homme suffisamment gênant, l'épée à la main.

Mais vous, mon cher Jacob, vous avez accompli une grande œuvre, vous avez créé le JEU DE L'ÉPÉE, substituant la sévérité de cette arme, la seule vraie, aux fioritures souvent inutiles et parfois dangereuses du fleuret.

Il faut, en effet, n'avoir jamais tâté du terrain pour confondre l'épée et le fleuret et imaginer naïvement qu'on peut faire avec l'une ce qu'on peut tenter avec l'autre.

Voilà pourquoi bien des gens, forts en salle, se trouvent absolument décontenancés quand ils sont en face de cette arme relativement lourde et qui ne plie pas, l'épée !

J'ai eu cet étonnement désagréable, une fois que je me battais au fleuret.

Instinctivement, et comme l'ordonnait la sagesse, je procédais par des battements multipliés.

Et, résultat inattendu, si je chassais la lame, je ne parvenais jamais à chasser le poignet. La lame ployait, faisait baleine et je l'avais droit au visage, revenue en ligne d'elle-même chaque fois que je voulais me lancer en avant.

Tandis que, lorsque vous renvoyez l'épée, vous renvoyez généralement la main qui la tient et vous pouvez essayer de passer.

Il est donc incontestable que l'épée à la main, sur le terrain, on ne peut faire qu'un certain nombre de coups.

Cela s'appelle communément le JEU DE TERRAIN ou le JEU DE L'ÉPÉE.

C'est ce jeu que vous avez admirablement condensé en un livre, ce jeu que vous avez fait vôtre et qui vous constitue, pour moi et pour bien d'autres, un des seuls professeurs capables de bien préparer aux tristes nécessités du duel.

En effet, le duel, aujourd'hui, et de par le service militaire obligatoire, devient une

conjoncture à laquelle il devient fort difficile d'échapper.

Il est imposé dans l'armée, et tout le monde est soldat à présent !

Tout père de famille doit donc désormais mettre l'épée à la main de son fils, ne serait-ce qu'avec cette arrière-pensée que le jeune homme passant pour fort, on le laissera tranquille.

Car l'escrime ne serait qu'un art affreux, abominable, s'il avait pour objectif des querelles à chercher.

Ce doit être une protection, contribuant au contraire à les éviter.

Et, à ce sujet, je ne puis m'empêcher de rire, en pensant qu'il y a, dans le monde de l'escrime, des gens qui n'ont appris les armes que pour avoir le droit d'être éternellement poltrons.

Leur parapluie, leur canne, leur brosse à dents est à épée.

Leur cuvette est mont ée sur des fleurets

leurs rasoirs possèdent une garde de rapière, leurs chaises sont en crosses de pistolet.

Tout enfin respire chez eux le carnage, et à la première querelle, on les connaît ces gaillards-là... ils fileraient comme des lapins.

Mais j'aime mieux encore ces fiers-à-bras de salles d'armes et de tirs, tout ridicules qu'ils soient, que les anciens spadassins.

Et, je le répète, il est plus honorable pour la noble science des armes, de l'utiliser à empêcher les affaires d'honneur, que de la faire servir à les provoquer.

Pourtant, il ne faudrait pas accorder des louanges à ces rencontres trop fréquentes à notre époque, où les adversaires n'ont qu'une pensée, se saigner à la main ou au bras et ne s'aventurant en rien plus loin que les extrémités du corps humain.

Il vaudrait tout autant, ce serait plus raisonnable, prendre la mode des étudiants

allemands, se cuirasser de peaux tannées et n'offrir à l'adversaire que la partie que l'on consent à exposer.

Le duel est une chose grave et qui n'a même d'excuse que dans sa gravité.

Ce n'est pas autre chose, en effet, qu'un moyen de remédier à l'insuffisance des lois protégeant l'honneur.

Dans les pays où les mœurs et la législation couvrent la dignité humaine, le duel n'existe pas.

Et s'amuser à se piquer les abattis, et à faire de l'épée une misérable lancette, cela peut-être hygiénique, mais c'est grotesque.

Aussi voit-on les témoins s'ingénier à trouver des mots scientifiques et latins par conséquent, pour expliquer d'une façon volontairement inintelligible qu'on s'est touché au dos ou bien à la paume de la main.

A ce sujet, on vous a reproché parfois,

mon cher Jacob, et bien injustement, d'avoir encouragé ces coups qui sont la honte du duel et l'avilissement des armes.

Rien n'est plus faux.

Et ceux-là seuls qui ne connaissent pas votre leçon indiquent la main comme un but définitif, alors que ce n'est dans votre pensée qu'un moyen d'occuper l'adversaire, en le menaçant *au plus près*, c'est-à-dire dans la partie la plus rapprochée et qui peut être aussi bien le genou ou la tête, suivant la posture du combattant.

Il est vrai que pour un homme qui n'a jamais touché une épée, vous n'avez, vous ou n'importe quel professeur, qu'une leçon à lui enseigner, celle qui lui permet de s'en sortir au meilleur marché possible et que votre responsabilité serait terrible, si vous lui donniez d'autres conseils que ceux de la plus extrême prudence.

Aussi votre leçon de terrain, votre JEU DE L'ÉPÉE, tout en n'étant pas à dédaigner pour

un homme inexpérimenté tout à fait et qu'une affaire vient surprendre, s'adresse-t-elle surtout à ceux qui savent déjà tirer et qui ne cherchent qu'à se perfectionner dans les armes.

On dit que l'élève est toujours porté, même malgré lui, à célébrer son maître. Mais je n'hésite pas à encourir toutes critiques de ce genre et à déclarer que je vous considère comme un des rares professeurs qui enseignent l'escrime utile, l'escrime pratique, le JEU DE L'ÉPÉE enfin.

J'en parle d'une façon bien désintéressée; j'ai femme, enfants, je prends de l'âge et je me retire des affaires. Pourtant il ne faudrait pas, vous vous en doutez bien, qu'on abusât de ces pacifiques dispositions, et je suis comme les vieux chevaux de bataille que le cliquetis de l'acier fait encore hennir.

Aussi, la joie que j'ai eue l'autre jour fut immense, quand mettant en garde mon

petit Paul qui a six ans et demi, je l'ai vu faire d'instinct le contre de quarte, alors que je m'amusais à tromper une de ses parades simples. Et je m'adonne tant que je peux, à l'arrangement des querelles des autres.

Ce que j'en ai arrangé, Dieu seul le sait !

C'est de la bonne besogne, celle-là, et qui rachète les querelles qu'on a eues; et j'ai souvent trouvé tout aide et tout concours pour cela dans les deux personnes qui joignent leur signature à la mienne en tête de ce livre, dans M. Ranc, dont je suis devenu l'ami sur le terrain, et dans Anatole de La Forge, un camarade de vingt ans et qui est l'honneur fait homme. Ce qui prouve que l'épée n'est pas une chose si mauvaise, puisqu'elle rapproche parfois, avec affection ou courtoisie, des gens que la politique avait séparés à tout jamais.

Vous m'aviez demandé, mon cher Jacob, quelques lignes seulement, et voilà que je me suis laissé aller à bavarder comme

autrefois dans votre salle, entre deux assauts.

Vous ne vous en prendrez qu'à vous, c'est votre faute.

Bien affectueusement toujours,

PAUL DE CASSAGNAC.

LETTRE-PRÉFACE

DE

M. A. DE LA FORGE

Mon cher Jacob,

Vous me faites l'honneur de me demander une préface pour le livre que vous allez publier sur : « *Le Jeu de l'Épée.* »

C'est pousser l'humilité un peu loin.

D'ordinaire ce sont les maîtres qui recommandent les disciples, et non les disciples qui recommandent les maîtres.

D'ailleurs, votre nom n'est-il pas, à lui

seul, la meilleure des préfaces et la plus utile des recommandations?

Un livre sur l'escrime, signé Jacob, est naturellement appelé à rencontrer d'universelles sympathies.

Ceux qui savent les choses de l'épée auront plaisir à les apprendre de nouveau avec vous, et ceux qui les ignorent saisiront avec empressement l'occasion de s'instruire avec un professeur *di primo cartello*.

Dans votre bienveillance, vous n'avez pas songé, mon cher Jacob, à l'embarras où vous alliez me mettre. Car enfin, on ne peut pas parler d'un livre comme le vôtre à la légère et de médiocre façon.

Avec vous, il faut débuter (une préface est toujours un début) par un coup de maître.

Votre élève Ranc est capable de ces coups là et Paul de Cassagnac, encore un de vos élèves, en a l'habitude. Ces virtuoses de l'escrime étaient bien plus aptes que moi à chanter les grands airs de bravoure : ils

vous ont envoyé leur témoignage, je n'y puis ajouter que mes félicitations.

J'y joindrai cependant une définition de votre art, définition qui me paraît tout à fait supérieure. Elle est d'un homme qui fut incomparable dans les luttes de l'intelligence, qui sut tout comprendre et presque tout définir. Ce génie, je ne le flatte pas, regardait la science de l'escrime comme le plus libéral de tous les arts. « *La science des armes*, disait-il, *consiste à donner et à ne jamais recevoir.* »

Voilà certes une formule irréprochable, même sur le terrain. Et en nous cotisant, mon cher Jacob, vous, Ranc, Paul de Cassagnac et moi nous n'aurions pas trouvé mieux, alors même que nous aurions eu de l'esprit comme quatre!

Mais quel est donc l'auteur de cette définition mirifique? Est-ce Roland, un jour que, fatigué de manier sa *Durandal,* il l'avait remplacée par une plume qui devait être de fer?

Non, l'auteur de cette formule modèle était un bourgeois qui n'aimait pas les affaires, qui se moquait des capitans, tournait en ridicule les bravaches; mais connaissait les exigences du point d'honneur.

C'est Molière!

Le bon sens français a trouvé, grâce à lui, pour l'art loyal par excellence, la formule définitive.

Molière a donné le précepte, vos élèves suivent l'exemple.

Je ne les encourage pas, certes, à abuser des avantages que vous leur communiquez. Vous les rendez forts, c'est assez pour leur apprendre qu'ils ne doivent pas être batailleurs. J'irai plus loin, et j'affirmerai avec votre permission, mon cher Jacob, et celle de votre collaborateur M. Émile André, que plus on possède la science de l'épée, moins on doit être réfractaire à l'arbitrage des affaires d'honneur.

Se battre quand il le faut, — c'est bien.

Éviter le duel quand on le peut honorablement, — c'est mieux.

Mais qui décidera entre les prétentions rivales des adversaires? les témoins? — Ils ont une tendance trop naturelle à s'identifier avec leur client, ils le croiraient découvert, s'ils ne tiraient pas toute la couverture de son côté.

L'arbitrage est donc nécessaire; mais on m'objecte que tout le monde ne peut pas être arbitre, j'en conviens, il y faut quelques défauts. Le premier de tous hélas ! c'est de n'être pas jeune.

Si le premier duelliste de l'antiquité c'est Achille, je suppose que le premier arbitre, c'est Nestor? Homère le représente avec une longue barbe blanche qui devait lui aller bien — particulièrement dans l'exercice de ses fonctions.

Je crois même que le divin poète, pour donner plus de solennité à la chose, lui fait jurer au moyen de ces paroles fatidi-

ques : « *Par Jupiter et par ma barbe !* »

Aujourd'hui Jupiter est en congé et la barbe n'est plus nécessaire. J'en appelle sur ce point à l'ombre de l'arbitre le plus rasé et le plus autorisé de notre temps le marquis du Hallay. Il portait une fine moustache retroussée, pour ne rien cacher, prétendait-il, à l'épée de ses adversaires.

La modération du caractère est plus nécessaire encore dans les fonctions d'arbitre que le poids des années; aussi toutes les fois que dans une affaire d'honneur on a eu recours à l'intervention d'hommes de sang froid et de cœur, les choses se sont pacifiquement terminées.

C'est donc avec raison que notre ami regretté, le marquis du Hallay, a pu dire : « *J'ai passé la moitié de ma vie à me battre et la seconde moitié à arranger les affaires des autres.* »

L'exemple qu'avait donné cet arbitre incomparable est suivi aujourd'hui dans la

Presse de toutes les opinions et dans le monde parlementaire. A la Chambre, à droite comme à gauche, on s'en remet volontiers, pour la décision définitive, à l'autorité du Président. Au Sénat, par différence de tempérament, on prépare des lois contre le duel.

La meilleure de ces lois, mon cher Jacob, c'est votre excellent et classique enseignement.

On ne recherche pas volontiers les affaires quand on sait qu'elles seront sérieuses, et ceux à qui vous avez appris à manier une épée n'oublient pas que l'escrime est mieux qu'un simulacre, et plus qu'un amusement destiné à la récréation des désœuvrés de la galerie.

Les écrivains qui vous ont eu pour maître adoptent comme devise la fière parole d'Armand Carrel qui, parlant de sa plume et de son épée, disait : « *Je suis prompt à l'une et prêt à l'autre.* »

Quant aux hommes du monde élégant qui assiègent votre salle d'armes, ils n'ignorent pas que ce titre : *élève de Jacob*, est un porte-respect. Et comme tous les hommes sûrs d'eux-mêmes, ils ne manifestent aucune puérile exigeance. A peu près certains de ne pas *recevoir*, ils ne tiennent point absolument à *donner*, réservant leur libéralité pour d'autres occasions meilleures qu'une rencontre.

C'est ainsi, mon cher Jacob, et je vous en félicite, qu'on pourrait dire, sans trop de paradoxe, que votre salle d'armes èst le vestibule du congrès de la paix perpétuelle.

ANATOLE DE LA FORGE.

LE

JEU DE L'ÉPÉE

INTRODUCTION

Y a-t-il deux sortes d'escrime? Oui.

Tout ce qui est possible à la salle d'armes l'est-il sur le terrain? Non.

Tel est le point de départ de cette méthode.

Il y a deux sortes d'escrime, disons-nous, l'escrime de la salle d'armes et l'escrime du terrain.

Ce n'est pas qu'il y ait deux sortes de

coups, mais il y a deux façons bien différentes de les appliquer.

Et d'abord, à la salle d'armes, l'escrime, telle qu'on la pratique d'ordinaire, est toute de convention. En effet, d'après une première convention admise à la salle, les coups de bouton à la poitrine sont dits seuls compter, tandis que tout compte sur le terrain, aussi bien les coups à la tête, au bras, à la main, à la jambe, que les coups à la poitrine.

D'après une autre convention, on doit parer une attaque franche au lieu de faire une tension, et, s'il y a coup double en pareil cas, celui qui tend est déclaré avoir tort.

— J'ai attaqué, vous auriez dû parer, dit-on souvent à la salle d'armes. Sur le terrain tend qui veut, et, en cas de coup

double, l'un et l'autre ont également tort, puisque tous deux sont blessés.

Du reste, on voit souvent des amateurs faire remarquer qu'ils ne tenteraient pas sur le terrain tel ou tel coup risqué qui vient de leur réussir à la salle.

C'est d'autant plus nécessaire que les conditions matérielles où l'on se trouve dans les deux cas sont bien différentes. Sur le terrain, on est moins d'aplomb, on a moins de commodité pour marcher et pour se fendre. On peut glisser plus facilement, lors même que l'on ne rencontre pas une aspérité du sol ou un obstacle quelconque, qui risque de faire tomber. On n'a d'ailleurs ni sandales, ni costume de salle d'armes; on est donc moins à l'aise dans ses mouvements.

De plus, la notion de la distance change en plein air, et il faut en tenir grand compte.

Ce n'est pas tout : sur le terrain, on se tient d'ordinaire en garde à plus longue portée qu'à la salle d'armes, non seulement parce que la notion de la distance diffère, mais encore et surtout parce qu'on a devant soi une pointe nue au lieu d'un fleuret boutonné.

A la distance habituelle, on serait trop facilement touché aux extrémités.

Comme on se tient en garde à plus longue portée, on a moins de fer, on ne peut donc parer qu'avec le demi-fort de la lame et l'on est obligé ainsi de parer avec plus de force.

D'autre part certaines parades usitées

à la salle seraient dangereuses sur le terrain comme ne chassant pas assez le fer, et ne permettant pas assez bien de riposter sans se découvrir et s'exposer au coup pour coup.

Voilà certes de nombreuses et importantes différences entre les deux sortes d'escrime.

Quant au poids différent des armes usitées pour l'assaut et le duel c'est-à-dire du fleuret et de l'épée, c'est une différence légère et qui nous paraît négligeable, surtout avec des épées bien montées, bien réparties comme poids, telles enfin que les adversaires doivent les avoir ou que les témoins doivent les choisir. En d'autres termes ce qui distingue le jeu de fleuret du jeu d'épée, ce n'est pas la dif-

férence matérielle des armes, ce sont les conditions différentes où on les emploie, l'une dans des assauts de convention, l'autre en duel. En résumé, jeu de fleuret est synonyme de jeu de salle, jeu d'épée est synonyme de jeu de terrain.

Nous n'insisterons pas non plus sur le rôle que joue dans un duel le courage des combattants; il est évident que, devant des épées démouchetées, devant la menace non pas d'un coup de bouton, mais d'un coup de pointe, le courage joue un grand rôle et peut donner la supériorité à un adversaire très brave qui, dans un assaut, aurait au contraire le désavantage. Mais nous n'avons pas à supposer ce cas irrégulier, nous devons nous placer d'après le cas normal où les adver-

saires sont à peu près de courage égal.

Au surplus, les raisons déjà invoquées suffisent, comme on a pu le voir, à établir de grandes différences entre l'escrime de l'assaut et celle du terrain, et à rendre nécessaire pour celle-ci un jeu spécial.

De tout temps, Jacob avait eu l'idée, l'instinct de ce jeu. D'ailleurs la fréquence des consultations de duel qu'on lui demanda dès le début contribua à lui faire étudier particulièrement l'escrime du terrain.

Il était frappé de voir dans les assauts ordinaires de salles d'armes autant de coups pour coups et autant de coups touchant le bras, la jambe ou la tête, coups qui à la salle sont dits ne pas

compter. mais qui, naturellement, comptent comme les autres sur le terrain.

Des tireurs même très exercés, mais habitués à se reposer un peu trop sur les conventions de salles d'armes, sont ainsi touchés en duel par des tireurs novices, surtout lorsque ceux-ci, ne sachant que faire, tendent le bras à tout propos.

Parfois ces tensions amènent des coups pour coups en pleine poitrine. Les coups doubles sont d'ailleurs un des grands écueils du jeu de salle.

Or, de quelle utilité pratique serait sur le terrain la science de l'escrime si elle ne parvenait pas à empêcher les coups irréguliers et les coups de hasard qui, trop souvent, dans les assauts de salle, permettent ainsi à un tireur novice de

toucher un adversaire plus exercé et parfois entraînent les deux combattants à des coups pour coups en pleine poitrine?

C'est par suite de ces observations que Jacob fut amené à étudier les différences que nous avons indiquées, entre les deux sortes d'escrime, et à conclure qu'au point de vue du terrain, il faut grandement modifier le jeu de salle.

Ces différences ont été étudiées pour chaque coup par Jacob, en tirant avec un prévôt qui avait pour mission de toucher n'importe quelle partie du corps, par tous les moyens possibles, sans se préoccuper des conventions de salle d'armes.

L'expérience souvent répétée et appliquée sur le terrain, permit à Jacob de

faire un jeu spécial pratique, tenant compte de toutes les conditions où l'on se bat.

C'est ce jeu spécial dont nous exposons les principes généraux.

On nous permettra de faire remarquer qu'une méthode de ce genre n'avait pas encore paru, malgré les nombreuses publications faites sur l'escrime. Tandis que l'escrime de l'assaut ou jeu de fleuret a été bien exposée dans plusieurs traités, surtout dans celui de Gomard, au contraire, les auteurs ont parlé très brièvement jusqu'ici du jeu de terrain et même ont voulu, en général, assimiler l'escrime de l'assaut à celle du duel.

Il importe d'ailleurs de remarquer dès maintenant que, malgré les différences

des deux sortes d'escrime, nous n'avons même pas songé à nier l'utilité de l'étude du fleuret, autrement dit du jeu de salle, au point de vue du terrain; nous disons au contraire que c'est une excellente préparation pour devenir fort à l'épée.

Si donc l'on a du temps devant soi, il faut faire d'abord du fleuret. En effet, les coups sont les mêmes à l'épée et ou fleuret, sauf à être d'une application différente, et si le jeu de fleuret est plus difficile comme exécution que le jeu d'épée, il n'en facilite que mieux l'étude de celui-ci; qui peut le plus peut le moins.

Tout tireur fort au fleuret devient très vite fort à l'épée. Il en connaît déjà, dans une certaine mesure, tous les coups. Seulement, pour les bien appliquer, l'ép

à la main, il faut qu'il s'y soit exercé; si fort qu'il soit au fleuret, il n'improviserait pas un jeu de terrain et risquerait de se faire toucher par un tireur d'épée même exercé depuis peu de temps.

D'autre part, il n'est pas moins vrai qu'on peut devenir fort à l'épée, sans avoir les moyens de devenir fort au fleuret.

En effet, le fleuret est avant tout un jeu d'exécution comme de convention; les qualités de tête et de jugement y sont évidemment nécessaires, mais les moyens physiques y jouent un plus grand rôle qu'à l'épée.

C'est d'ailleurs un grand mérite du jeu d'épée, d'être avant tout un jeu de tête, où les chances peuvent mieux s'égaliser

entre deux adversaires doués de moyens physiques inégaux. Par le jugement, le raisonnement, on y supplée souvent à l'insuffisance des moyens corporels.

Ajoutons que le jeu d'épée offre des ressources même pour le combattant inexpérimenté qui n'a que quelques leçons à prendre avant de se battre.

A celui-là, que son inexpérience rend particulièrement digne d'intérêt, le jeu d'épée offre une tactique très simple et consacrée par nombre d'exemples.

Elle n'a certes pas la prétention d'improviser tireur d'emblée, mais, du moins, elle permet au combattant novice d'avoir une contenance convenable sur le terrain, d'embarrasser son adversaire, de recevoir un coup moins dangereux s'il est

touché et, parfois, même, de toucher un adversaire plus exercé, mais ne connaissant pas le jeu d'épée.

Ces remarques faites, exposons les principes généraux de notre méthode.

Puisque tout compte sur le terrain, et non pas seulement les coups à la poitrine, il faut faire place, dans le jeu d'épée, aux coups visant ce que nous appellerons « la partie la plus rapprochée », c'est-à-dire le plus à portée de la pointe, — quelle que soit cette partie, le bras, la main, la jambe et même la tête, si l'adversaire penche la tête en avant.

Ces coups ont été représentés trop souvent comme le fond de nos leçons d'épée; ils n'en sont, en réalité, que le

côté élémentaire, ayant leur application spéciale. Nous les recommandons avant tout aux combattants inexpérimentés.

Puisque ces coups visent la « partie la plus rapprochée », le plus à portée de la pointe, ils sont les plus faciles.

D'ailleurs, ils offrent cet avantage qu'ils n'obligent pas à se fendre à fond, ce qu'il faut en général éviter sur le terrain.

En effet, on sait qu'il est moins commode de se fendre là qu'à la salle d'armes. On peut glisser plus facilement, « passer » le coup, d'autant plus qu'on est d'ordinaire engagé d'assez loin. D'autre part, et surtout, à moins d'être fort tireur, celui qui se fend livre tous ses moyens et se désunit.

Lorsqu'il est fendu, c'est pour lui le

moment critique, où son adversaire a tout l'avantage de la situation. Amener son adversaire à se fendre, à livrer tous ses moyens, et ne pas se fendre soi-même, c'est, comme nous le verrons en détail, la principale tactique d'un tireur sachant bien le jeu d'épée.

Les coups sur la partie la plus rapprochée ont encore l'avantage d'éviter facilement les coups doubles.

De plus, au point de vue défensif, ils gênent beaucoup l'adversaire et peuvent l'arrêter dans beaucoup de ses mouvements. L'emploi de ces coups simples et pratiques s'impose donc pour ceux qui, à la veille d'un duel, n'ont jamais ou presque jamais fait d'armes. Ira-t-on enseigner à ceux-là, dans une ou quelques

leçons de terrain qui sont parfois leurs premières leçons d'armes, des attaques à fond et des parades compliquées? Ce jeu qu'ils exécuteraient maladroitement ne ferait que les exposer davantage et rendre pour eux le combat encore plus inégal et plus dangereux.

Nous avons indiqué d'une façon générale l'utilité et le rôle principal de ces coups. Quant au genre de blessures qu'ils font, il n'y a pas à s'en occuper : il faut avant tout, sur le terrain, toucher et n'être pas touché.

Ajoutons que le coup à la main est naturellement un de ceux qui mettent le plus vite hors de combat.

Cela dit, notre méthode est si loin de s'en tenir aux coups sur la partie la plus

rapprochée, au tir aux extrémités, qu'elle enseigne, au contraire, lorsqu'il s'agit de tireurs exercés ou ayant du temps devant eux, un système très varié de coups au corps. Elle les recommande autant que n'importe quelle autre méthode ; seulement elle les enseigne d'une façon différente.

Dès lors, les coups à la main et au bras, comme nous l'expliquerons plus tard, en y insistant, seront surtout employés comme fausses attaques destinées à amener l'adversaire à attaquer franchement, à se fendre, à se livrer, de façon à permettre de parer et riposter au corps.

Au surplus, même pour des tireurs exercés, mieux vaut à l'occasion se contenter de tirer sur la partie la plus rap-

prochée, ne fût-ce que pour ne pas s'exposer eux-mêmes à être atteints au corps.

En tous cas, s'ils n'emploient pas les coups sur la partie la plus rapprochée, ils devront du moins s'en méfier de la part de leurs adversaires. Ils s'exerceront spécialement soit à les parer pour riposter au corps, soit à les éviter.

Pour les éviter plus facilement, tout tireur d'épée doit prendre une garde en partie différente de celle du fleuret.

Il faut avec plus de soin encore qu'au fleuret tenir le bras droit raccourci et rentrer le coude.

Raccourcir le bras, c'est nécessaire pour bien parer et pour avoir plus de détente en attaquant ou en ripostant. En

même temps cela permet d'éviter plus facilement les coups au bras.

De même on rentre le coude avec plus de soin qu'au fleuret, puisque, l'épée à la main, l'adversaire peut viser là aussi bien qu'à la poitrine.

Mais surtout, au lieu de tenir l'arme oblique et croisée sur celle de l'adversaire, comme au fleuret, on tiendra l'épée bien droite, horizontalement, pour lancer les coups plus directement et pour être le plus à portée possible des parties avancées de l'adversaire, qu'on doit bien menacer, ne fût-ce que pour protéger celles qu'on avance soi-même.

En outre, on se tiendra en garde à plus grande distance qu'au fleuret et de façon que les pointes seules soient engagées.

Plus près, on serait trop facilement touché aux extrémités, et, d'autre part, on donnerait souvent trop de fer : or, dans le jeu d'épée, il faut donner moins de fer qu'au fleuret, car il faut être plus prudent et bien éviter que l'adversaire ne puisse s'emparer de votre arme. Voilà pourquoi l'on doit se mettre en garde à la distance indiquée. Ce sera affaire aux tireurs forts de savoir, pendant le combat, se rapprocher à portée et dans les conditions voulues pour tirer au corps.

En ce qui concerne l'emploi des coups au corps, le principe essentiel du jeu d'épée est que, puisqu'une plus grande prudence est nécessaire sur le terrain, il faut tout d'abord attaquer le fer, l'écar-

ter ou le maîtriser avant de tirer au corps.

Il en résulte que les attaques d'emblée, ainsi que les remises, les coups de temps et les redoublements au corps seront proscrits, et que, d'autre part, le jeu de parade et de riposte ou contre-riposte tiendra une très grande place dans notre méthode.

Pour les attaques, d'abord, qu'en résulte-t-il?

Tandis qu'on fait sur la partie la plus rapprochée toutes les attaques usitées au fleuret, parce qu'on reste loin et qu'on se fend à demi, — au contraire, on fera d'autant moins d'attaques franches au corps que, sur le terrain, il est particulièrement dangereux de se fendre, comme nous l'avons expliqué. On n'arriverait souvent,

avec ces attaques franches, qu'à se livrer entièrement sans avoir réussi à toucher; on est d'ailleurs gêné par suite de la distance et des conditions matérielles défavorables où l'on se trouve.

D'autre part, même si l'on touche en se fendant par une attaque franche au corps, on risque fort, en même temps, d'être touché soi-même. Ces coups doubles sont un grand écueil de l'escrime, où il faut en somme « toucher sans être touché ». On a objecté, il est vrai, que celui qui se fend peut éviter le coup double au moyen de *l'opposition* et de *l'élévation* du fer. Ce n'est pas suffisant. L'opposition et l'élévation sont utiles, sans doute, et nous les recommandons, comme au fleuret, pour chaque coup tiré au corps;

mais elles ne peuvent protéger qu'une ligne ; or il y a au moins quatre lignes principales ou, pour mieux dire, tout le corps à préserver : quarte, sixte, septime et octave. Il est souvent difficile de prévoir dans quelle ligne l'adversaire fera une tension, ou un coup quelconque

On nous répond qu'un tireur vraiment fort aura assez d'à-propos pour voir le moment de partir et de savoir où il faut opposer.

Cela nous semble bien difficile pour les attaques d'emblée telles qu'un dégagé. En tout cas, c'est bien risqué. Or, dans une méthode raisonnée, il faut proscrire tout coup qui peut exposer à des hasards, quand même il aurait de grandes chances de réussir. D'ailleurs, le choix ne manque

point, sauf parmi les attaques au corps, de coups n'exposant pas au hasard.

Pour les attaques au corps, nous en conseillons deux surtout comme pouvant garantir l'attaqueur d'une façon suffisante.

Ces deux attaques sont le menacé-croisé de seconde et le double battement terminé par un coup droit en sixte. Ces deux attaques bien exécutées garantissent l'attaqueur, parce que, avec la première, on s'empare du fer, avec la seconde, on l'écarte violemment.

Nous expliquerons plus tard comment s'exécutent ces deux coups. Ajoutons simplement que le premier se fait en partant de l'engagement de quarte, le second en partant de l'engagement de sixte; on

est ainsi assuré de pouvoir, dans l'une et l'autre ligne où l'on est généralement engagé, faire une attaque au corps.

Parfois on pourra se contenter d'un seul battement pour tirer ensuite au corps, si ce battement a été assez vigoureux, s'il a bien chassé l'épée de l'adversaire.

Mais, en règle générale, mieux vaut re chercher de préférence l'une ou l'autre des deux attaques indiquées.

Si, pour les éviter, l'adversaire ne donne pas d'épée, on lui fait des feintes bien accentuées vers la tête, ou de fausses attaques sur la partie la plus rapprochée. On l'amène ainsi à donner le fer, et l'on exécute aussitôt le double battement tiré droit, ou le croisé de seconde.

Ces deux coups peuvent d'ailleurs être employés de diverses façons. Ils seront très utiles en reprises d'attaques. D'autre part, le double battement et le croisé, combinés avec certaines parades, peuvent préparer d'excellentes ripostes ou contre-ripostes.

Les reprises d'attaques, exécutées aussitôt après une phrase d'armes, surprennent souvent un adversaire qui, venant de soutenir un premier choc, se tient moins sur ses gardes ou est déjà ébranlé. Elles réussissent d'autant mieux, et, en somme, sont d'un emploi très pratique, si l'on a su soi-même ne pas s'ébranler, ne pas se désunir dans le premier choc.

On a alors moins de difficulté pour toucher que dans une attaque propre-

ment dite. Mais, cependant, malgré les avantages que présentent souvent les reprises d'attaque, nous les soumettons à la même règle que les attaques ; c'est-à-dire que, sur la partie la plus rapprochée, on peut faire n'importe quelle reprise d'attaque, tandis que, dirigée au corps, une reprise d'attaque ne doit jamais se faire d'emblée, mais être toujours précédée d'une attaque au fer, de préférence le double battement tiré droit en sixte, et le croisé de seconde.

Les battements et les croisés peuvent aussi, avons-nous dit, se combiner avec certaines parades et préparer d'excellentes ripostes ou contre-ripostes, qui auront notamment l'avantage d'empêcher des remises ou des redoublements,

car on aura maîtrisé ou chassé vivement le fer.

Au surplus, le ieu le plus sûr pour tirer au corps est le jeu de parades et de ripostes, avec les contre-ripostes. Nous arrivons là au véritable fond de nos leçons d'épée.

Puisque, sur le terrain, une plus grande prudence est nécessaire qu'à la salle; puisque les conditions matérielles sont moins favorables et que, d'ailleurs, les conventions ne sont plus là pour protéger contre les coups irréguliers, il fallait évidemment donner dans l'escrime du terrain une plus grande place aux ripostes et aux contre-ripostes qui, ne désunissant pas un tireur, comme le fait

souvent une attaque à fond, lui laissant au contraire tous ses moyens, et d'autre part, venant après une ou deux parades, qui ont chassé ou maîtrisé le fer, exposent beaucoup moins en somme aux coups de hasard que les attaques d'emblée au corps. Il y a sans doute à se méfier des remises, dangereuses d'ailleurs pour ceux qui les exécutent et dont nous proscrivons l'emploi, car elles exposent au coup double.

Mais, du reste, certaines parades et ripostes choisies comme nous l'expliquerons, permettent d'empêcher les remises, et, en somme, le jeu de parades et de ripostes ou de contre-ripostes est de beaucoup le plus sûr.

Il importe d'abord de faire un choix

entre les parades, en rappelant que, pour avoir sa valeur complète, une parade doit non seulement bien écarter l'épée, mais aussi faciliter la riposte.

La première de ces deux qualités est d'autant plus nécessaire à l'épée que ce jeu demande beaucoup d'autorité, comme nous aurons plusieurs fois occasion d'y insister.

Sous peine de ne pas ébranler l'adversaire, les parades doivent être plus accentuées à l'épée qu'au fleuret, parce qu'on a moins de fer, parce qu'on ne pare souvent qu'avec le demi-fort de la lame, et parce que souvent sur le terrain l'adversaire résiste instinctivement avec plus de force qu'à la salle contre l'action de la parade. Tout en accentuant les parades,

il faut éviter les écarts d'épée et tâcher de maintenir la pointe droite dans la ligne, de façon à la garder toujours menaçante, à se protéger ainsi si la parade est trompée et à pouvoir revenir plus vite à une autre parade.

On y arrive en tenant la poignée plus ferme qu'au fleuret et en parant par un mouvement sec des doigts et du poignet, qui s'arrêtent aussitôt et retiennent bien l'épée dans la ligne.

Il ne suffit pas, avons-nous dit, qu'une parade, pour être bonne, écarte bien le fer, il faut encore qu'elle facilite la riposte. Toute parade qui ne permet pas de riposter commodément doit être rejetée du jeu d'épée. Ajoutons que si l'on ne doit pas riposter, mieux vaut ne pas chercher à

parer, mais plutôt rompre ou sauter d'un pas en arrière.

Le pas et surtout le saut en arrière sur lequel nous reviendrons, sont le plus sûr moyen d'éviter le coup. Si donc on ne doit pas riposter, soit qu'on se trouve désuni, soit qu'on voie l'adversaire trop loin ou cherchant la contre-riposte, mieux vaut rompre ou sauter en arrière, plutôt que de chercher à parer — ou simplement retirer le bras si l'épée adverse ne vise que le bras ou la main.

Au contraire, si l'on est en bon état pour parer, riposter ou contre-riposter, il ne faut pas perdre l'occasion de le faire, — en employant des parades choisies comme il suit :

Dans la ligne haute la quarte et surtout

le contre de quarte, d'une exécution plus sûre, sont les meilleures parades. Elles protègent bien toute la ligne sans risquer de ramener l'épée au corps comme le contre de sixte, et, d'autre part, elles donnent plus de place pour riposter que n'en donnent les parades en sixte. Le poignet a, d'ailleurs, plus de force en quarte qu'en sixte. Puis, en quarte, le bras reste devant la poitrine, et la protège en partie dans le cas où la parade serait trompée.

On s'exercera parfois à parer sixte, pour varier; si l'on parait uniquement le contre de quarte dans la ligne haute, on risquerait trop d'amener l'adversaire à tromper le contre. Seulement, après la parade de sixte, la riposte au corps n'étant

pas très commode, il sera prudent à l'occasion de riposter sur la partie la plus rapprochée.

Dans la ligne basse, la seconde vaut mieux que la septime et l'octave, parce que la main en seconde pare mieux dans la ligne et avec plus de force, le pouce étant placé de façon à contrebarrer la poignée. La riposte est, d'autre part, plus facile, soit dans le bras, soit au corps après la parade de seconde. Mêmes remarques à faire au sujet du contre de seconde, qui sera également pratiqué avec soin.

La septime sera cependant employée pour varier parfois avec les parades de seconde.

La prime et la quinte sont d'un emploi dangereux comme découvrant trop.

La prime est, d'ailleurs, d'une exécution difficile, et la quinte ne chasse pas assez le fer en dehors de la ligne du corps.

Au sujet des parades, ajoutons que l'on ne doit pas employer les parades de contraction, parce qu'elles risquent trop de ramener l'épée adverse dans la ligne et qu'elles ne facilitent pas la riposte. En revanche, il sera souvent très utile de compléter les parades de la ligne haute soit par le croisé de seconde, soit par des battements. Nous insisterons sur ces sortes de parades très pratiques.

Les parades étant ainsi choisies et bien pratiquées, le tireur d'épée a tout avantage à éviter d'attaquer, mais plutôt à se laisser attaquer pour parer et riposter. Et plus son adversaire fera une attaque

franche, mieux cela vaudra, car il se livrera d'autant plus et permettra de riposter ou contre-riposter plus commodément au corps.

Sur la partie la plus rapprochée, toutes sortes de ripostes simples ou composées sont possibles. Elles conviendront aux tireurs moins sûrs de leurs forces. Au corps, on fera toutes les ripostes directes. Quant aux ripostes composées au corps, pour des raisons déjà exposées en parlant des attaques, on ne les emploiera guère sauf exception.

Les contre-ripostes donnent un surcroît de sécurité, car elles trouvent souvent un adversaire ébranlé, désuni, non seulement par votre parade, mais par l'effort que lui-même a fait pour parer et riposter.

Elles permettent ainsi d'arriver progressivement et plus sûrement au corps, si l'on a su soi-même ne pas se désunir.

Elles joueront, en somme, un grand rôle sur lequel nous insisterons en détail.

Pour arriver à faire ce jeu de parades, de ripostes et de contre-ripostes, qui est, nous venons de le voir, le fond du jeu d'épée, il faut naturellement savoir se faire attaquer, il faut amener l'adversaire à se découvrir, à se livrer.

Pour l'y amener, on ne se pressera pas, on saura attendre, et d'autre part, on emploiera toutes sortes de feintes.

Le temps importe peu sur le terrain où il ne s'agit de toucher qu'une fois. Mieux vaut être patient et amener plus sûrement

l'adversaire à se livrer, sans se livrer soi-même.

On emploiera des feintes et des fausses attaques visant n'importe quelle partie du corps, et, d'autre part, on fera des feintes non seulement par des mouvements d'épée, mais par des mouvements de corps.

Les feintes avec le fer seront très accentuées, le jeu d'épée exigeant, nous le répétons, beaucoup d'autorité.

Des feintes un peu hésitantes n'ébranlent pas l'adversaire, lui laissent trop voir le piège qu'on lui tend ; et comme on est d'ailleurs plus méfiant sur le terrain qu'à la salle, l'adversaire répondrait d'autant moins à ces feintes.

Parfois, les feintes se font avec des

mouvements du corps, comme nous l'expliquerons en détail. Parfois, on découvrira la main ou le bras pour y faire tirer, afin de parer et riposter. Tous les moyens sont bons sur le terrain, où il s'agit avant tout de toucher une fois.

Seulement, il faut savoir faire son choix entre ces moyens, les employer chacun à leur tour, mais sans se presser; il faut varier, mais non multiplier, embrouiller les mouvements. Être très sobre de mouvements, c'est d'ailleurs une règle très importante du jeu d'épée. Chaque mouvement doit avoir sa raison d'être.

Tout mouvement inutile est par cela même dangereux parce qu'il est une sorte de préparation fournie à l'adversaire.

Il nous reste, pour terminer les principes généraux du jeu d'épée, à exposer trois règles relatives à l'exécution des coups et destinées à donner plus de vitesse, d'aplomb et de sécurité sur le terrain.

Ces règles s'appliquent à tous les coups, que ce soit une attaque, une riposte ou une contre-riposte, visant la poitrine ou simplement la partie la plus rapprochée.

La première de ces règles, c'est qu'à l'épée, le coup ne doit pas être porté, mais « jeté ».

Par un mouvement de détente rapide, on jette le coup, puis immédiatement on raccourcit le bras.

En effet, à l'épée, il s'agit, avant tout, dès qu'on peut toucher, de le faire aussi

vite que possible, puis de se retrouver en garde, non moins vite et bien en ligne.

Avec une épée démouchetée, si vite, si brusquement qu'on ait jeté le coup, on n'en touche que mieux. D'autre part, en portant le coup comme au fleuret, on serait plus long à se remettre sur la défensive et souvent l'on s'exposerait trop.

La seconde règle est que tout coup d'épée, et même les feintes ou les fausses attaques doivent être assez souvent accompagnés d'appels du pied.

Ces appels ont pour but :

1° De donner plus de solidité, plus d'aplomb sur le terrain.

2° Plus d'élan pour jeter le coup ;

3° De faire impression sur l'adversaire, de lui faire croire à une attaque à fond

alors qu'on l'attaque simplement à demi, et qu'on veut l'amener à se livrer.

Enfin, — règle très importante — après chaque coup au corps, il faut s'exercer à faire immédiatement un saut en arrière en se retrouvant bien en garde, la pointe toujours en ligne.

Bien entendu, ce saut ne doit avoir rien de désordonné. C'est le fait de porter vivement les deux pieds en arrière d'un seul temps, mais sans se désunir, sans perdre la position de la garde, l'épée bien en ligne après chaque coup jeté.

Le saut en arrière ainsi compris est de première importance, qu'on ait touché ou non. On n'est pas sûr, en effet, d'avoir touché, et même si l'on a touché, l'adversaire blessé pourrait parfaitement riposter

et donner même une blessure plus dangereuse que la sienne.

En sautant en arrière, on évite la riposte de la façon la plus sûre, et l'on reste en garde solidement prêt à parer avec le fer ou à attaquer soi-même. Un pas en arrière serait moins rapide; d'autre part, il donnerait souvent moins d'aplomb sur le terrain, désunirait davantage.

Le saut en arrière s'emploiera parfois encore lorsqu'on voit le combat mal engagé, et même sans avoir lancé aucune attaque ou riposte au corps. Si le combat est mal engagé, mieux vaut le briser ainsi par un saut en arrière, plutôt que de faire, comme certains tireurs, des mouvements multiples et désordonnés qui n'aboutissent à rien, sinon à se découvrir.

Le saut en avant, sous certaines conditions que nous indiquerons, est également employé dans le jeu d'épée, spécialement dans le cas d'un tireur de petite taille, comme nous l'expliquerons dans les cas particuliers.

Nous avons achevé maintenant d'exposer l'ensemble de la méthode : on a pu voir qu'elle tend à offrir à la fois un jeu très varié et raisonné dans toutes ses parties, ne laissant rien au hasard et tenant compte de toutes les conditions où l'on se trouve sur le terrain.

Il sera bon d'ailleurs de pratiquer assez souvent ce jeu sur le terrain : c'est ainsi qu'on en verra bien l'utilité pratique. A la salle d'armes, on ne se rend compte,

ni de l'effet produit par la nature du sol, ni du changement de la notion de la distance en plein air. D'autre part, à la salle, on a rarement assez d'espace pour marcher et rompre suffisamment. Or, un duel, comme un combat, se passe en marches et contremarches.

Telles sont les principales règles du jeu d'épée.

Pour pratiquer ce jeu avec succès, il faut, avons-nous dit, beaucoup de tête et d'à-propos.

Le professeur doit faciliter la tâche et habituer ses élèves à raisonner.

Il doit leur expliquer non seulement la manière d'exécuter les coups, non seu-

lement le comment, mais le pourquoi de ces coups.

Il doit expliquer pourquoi tel coup expose au hasard, pourquoi tel coup doit se faire à tel moment ou à telle occasion. Cette occasion, on doit apprendre à la faire naître. C'est votre adversaire qui doit vous faire tirer, qui doit vous en fournir l'occasion, et une occasion prévue.

D'autre part, l'important n'est pas de tirer très vite, mais de tirer juste, autrement dit il faut régler sa vitesse et tirer à propos en profitant des préparations ou des marches de l'adversaire.

Enfin, répétons qu'il faut varier son jeu autant que possible, mais en évitant tout mouvement inutile. Il faut plutôt attendre, guetter ceux de son adversaire,

non seulement pour l'empêcher de se loger, mais pour profiter de la moindre faute.

Les principes du jeu d'épée étant posés d'une façon générale, voyons comment il faut les étudier pratiquement.

Nous distinguerons à ce sujet entre plusieurs cas, car notre méthode n'a et ne doit avoir rien d'absolu.

Pour ceux spécialement qui, à la veille d'un duel, ont peu ou point l'habitude des armes, nous indiquerons à part ce qu'il faut choisir dans le jeu d'épée.

Pour ceux qui, dans les salles d'armes, ont acquis déjà une certaine habitude du fleuret, qui connaissent, par conséquent, tous les termes de l'escrime et même tous

les coups à appliquer sur le terrain — sous cette réserve qu'il faut les y appliquer d'une façon différente, — pour ceux-là, on peut diviser le jeu d'épée en huit leçons principales : ce qui ne veut pas dire, bien entendu, qu'il suffirait de huit séances pour posséder la méthode.

C'est pour plus de clarté, pour mieux faire ressortir la progression, la marche du jeu d'épée, que nous adoptons cette division en huit leçons principales. Une division analogue a été d'ailleurs adoptée dans certains traités de fleuret qui n'avaient pas plus que nous la prétention d'apprendre les armes en quelques leçons.

Au surplus, nous donnons là simplement un aperçu de la méthode. Nous in-

diquons seulement les applications principales sans vouloir énumérer tous les coups, ce qui serait fastidieux et tout à fait inutile.

Lorsqu'on saura comment appliquer à l'épée les coups de fleuret, il n'y aura qu'à se reporter, pour compléter notre méthode, à un traité de fleuret bien fait, celui de Gomard par exemple.

PREMIÈRE LEÇON

Mise en garde. — Tenue. — Notion de la distance. Marches et contremarches. — Appels. — Sauts. — Attaques sur la partie la plus rapprochée en partant de l'engagement de quarte. — Parade de contre de quarte. — Riposte directe à la poitrine.

Mise en garde. — A l'épée comme au fleuret, on débute naturellement par travailler la garde et la tenue. Une bonne garde est une condition essentielle pour être fort dans l'un et l'autre jeu.

Nous avons déjà indiqué rapidement en quoi différait la garde de l'épée. Une règle qui ne change pas dans les deux

cas, c'est qu'il faut avoir le corps droit, bien d'aplomb, bien assis et équilibré sur les jambes, les jarrets pliés, de façon à garder la liberté, l'aisance des mouvements. C'est d'autant plus nécessaire que le duel, plus encore qu'un assaut de salle, se passe en marches et contremarches. Il faut donc pouvoir marcher et rompre rapidement, sans aucune gêne. Comme au fleuret, on tient la tête droite, les yeux regardant bien l'adversaire et l'ensemble de ses mouvements.

De même, on tiendra la main droite à la hauteur du sein droit, le bras gauche en l'air, servant de balancier.

Il n'y a pas à modifier la position de la main droite sous prétexte de différence de taille avec l'adversaire. La position de

la main à hauteur du sein est, en effet, la seule qui permette bien d'exécuter les parades dans toutes les lignes.

La main et les ongles sont légèrement en dessus, tenant la poignée plus fortement qu'au fleuret. C'est surtout nécessaire, comme nous l'avons expliqué, à cause des parades qu'il faut plus accentuer à l'épée qu'au fleuret.

En effet, comme on a d'ordinaire moins de fer, on ne peut guère parer qu'avec le demi-fort de la lame.

D'autre part, sur le terrain, on a souvent affaire à un adversaire qui résiste instinctivement avec plus de force qu'à la salle contre l'action de la parade.

On tiendra, avec plus de soin encore qu'au fleuret, le bras raccourci, afin de

parer plus librement, d'avoir plus de détente en attaquant et en ripostant, et aussi pour donner moins de fer et mieux éviter les coups au bras. Le coude sera rentré avec soin pour cette dernière raison.

Quant à la direction de la pointe, au lieu d'être oblique comme au fleuret, nous avons dit déjà qu'elle doit être tenue bien droite, dans la ligne, pour lancer les coups plus directement et pour être le plus à portée possible des parties avancées de l'adversaire, qu'on doit bien menacer, ne fût-ce que pour protéger celles qu'on avance soi-même.

Pour plus de sûreté sur le terrain, il est bon de tomber en garde le pied gauche en arrière, afin d'éviter une surprise.

Notion de la distance. — Une fois l'élève placé en garde, le professeur se met à son tour en garde en face de lui et à une distance qu'il lui fait bien remarquer.

Cette distance, avons-nous dit, est celle où les épées étant tenues toutes deux droites, les pointes seules sont engagées.

A cette distance, bien que l'épée soit droite, on ne donne pas à l'adversaire de point d'appui, de conducteur pour son fer.

D'autre part, à moins d'une marche de l'adversaire, on est à l'abri des coups au corps et l'on ne peut être touché qu'au bras, même si l'adversaire se fend à fond.

On est soi-même à bonne portée pour toucher la partie la plus avancée de l'adversaire, tout en se réservant de profiter

d'un engagement, d'une phrase d'armes pour se loger et tirer au corps.

La distance étant bien prise, le professeur en fait remarquer avec soin les avantages, et recommande de la conserver à peu près pendant tout le combat, sauf lorsqu'on voit l'occasion de se rapprocher sans danger.

Marches et contremarches. — Un duel, comme un combat, se passe en marches et contremarches.

Il faut s'exercer à régler sa marche.

En se portant en avant, il est prudent de faire de petits pas.

Pour rompre on peut, et même on doit souvent, pour éviter d'être touché, faire les pas plus grands, mais sans exagérer, sans briser le combat à chaque in-

stant. Il faut s'habituer à ne rompre qu'à propos, en songeant bien que, s'il est nécessaire parfois de rompre pour éviter d'être touché, il est aussi nécessaire de savoir, à l'occasion, rester de pied ferme, pour pouvoir riposter utilement au corps, à portée suffisante. Même devant une marche de l'adversaire, il faut savoir ne pas rompre de parti-pris, et parfois, au contraire, profiter de cette marche pour l'attaquer, car elle aura pu contribuer à le désunir. On pourra du moins se contenter de rompre à demi.

Au surplus, dans le cours de ces leçons, les exercices de marches et de contremarches seront constamment mêlés avec les principaux coups enseignés.

Sauts. — Pour varier avec la marche,

et à cause de l'état du terrain qu'on trouve parfois, on s'exercera à faire de petits sauts en avant et en arrière.

Le saut, dans le jeu d'épée, a une signification un peu spéciale. Comme nous l'avons déjà dit, rien qui rappelle là un mouvement désordonné. Le saut, tel que nous l'entendons, est le fait de porter vivement, d'un seul temps, les deux pieds en avant ou en arrière, mais, sans se désunir, sans perdre la position de la garde.

L'expression de saut est peut-être trop forte pour désigner ce mouvement, surtout pour le saut en avant, qui doit être fait très prudemment, sans trop s'avancer. Nous conservons cependant l'expression indiquée, pour éviter une périphrase trop longue.

Rappelons que le saut, tel que nous l'entendons, offre divers avantages importants.

On risque moins de glisser sur le terrain en sautant qu'en marchant.

D'autre part, le saut est plus rapide que la marche. A ce point de vue, le saut en arrière est d'une grande utilité, et comme nous l'avons indiqué déjà, c'est le plus sûr moyen d'éviter une riposte ou une contre-riposte après un coup bien fourni. Aussi le professeur doit-il faire sauter fréquemment en arrière, et même toujours après les coups tirés au corps. Il recommande bien à l'élève de rester en garde tout en sautant, de ne pas se désunir et de tenir la pointe droite.

Les sauts en avant auront spécialement

leur utilité pour les tireurs de petite taille, comme nous l'expliquerons à part. Ils seront utiles même pour les tireurs grands, s'ils ont affaire à un adversaire qui rompt par trop.

Appels du pied. — Nous avons indiqué l'utilité des appels du pied pour donner à la fois plus d'aplomb sur le terrain, plus d'élan et plus d'autorité pour lancer les coups. Ils donnent un point d'appui et aident à détacher vivement une attaque ou une riposte.

L'emploi fréquent des appels du pied complète les exercices de marches et de contremarches.

Attaques sur la partie la plus rapprochée. — On passe ensuite, dans la première leçon, à l'étude des coups les plus

simples, c'est-à-dire aux attaques sur la partie la plus rapprochée. On les fait d'abord en partant de l'engagement de quarte. On fera toutes sortes de coups, tels que coups droits sur absence de fer, dégagés, battements dégagés, une deux, coupés, doublés, etc., en visant la partie la plus rapprochée, quelle qu'elle soit, — la tête, si l'adversaire se penche en avant, le bras, la main ou la jambe, mais le plus souvent la main et le bras.

C'est tout à fait par exception qu'on tirera à la jambe, parce que les coups à la jambe amènent à pencher la tête en avant et à découvrir le corps.

En lançant les coups sur la partie la plus rapprochée, le bras de préférence, on ne se fendra qu'à demi, puisque cela

suffit pour toucher. En se fendant à fond, on risquerait même assez souvent de manquer le but. On sait, d'autre part, qu'il est plus dangereux de se fendre à fond sur le terrain qu'à la salle.

Tous ces coups seront accompagnés d'appels du pied et se feront d'abord de pied ferme, puis en marchant, en rompant ou en sautant.

Le professeur commande, par exemple :

Prenez l'engagement de quarte.

Dégagez à la main, faites en même temps un appel du pied. En garde vivement, reprenez l'engagement de quarte; dégagez dans le bras, faites en même temps un appel du pied. En garde.

Marchez d'un petit pas.

Dégagez à la main, en faisant un appel du pied.

En garde vivement.

Reprenez l'engagement de quarte.

Rompez d'un petit pas.

Sur l'absence de fer tirez droit dans le bras.

En garde.

Marchez d'un petit pas.

Dégagez au bras, avec un appel du pied. En garde vivement.

Je penche la tête en avant. Tirez droit à la tête, sautez en arrière. En garde vivement.

Pour donner plus d'autorité à ces coups, on les accompagne souvent de battements qui sont une des parties importantes du jeu d'épée, car ils chas-

sent ou ébranlent le fer et donnent ainsi plus d'efficacité et d'autorité aux attaques Seulement, il faut les faire rapides et bien serrés pour éviter qu'ils ne soient dérobés.

On fera ainsi des battements de quarte, dégagé dans la main, des battements par changement d'engagement en sixte, tiré dans la main ou parfois à la tête et, par exception, à la jambe.

On passe ensuite aux doublés dans la main ou au bras, qui doivent alterner fréquemment avec les battements dégagé ou battements tiré droit.

Les coupés ou les une deux trois dans la main ou le bras, en partant de l'engagement de quarte, trouvent parfois aussi leur application.

Puis on s'exerce à tromper l'engage-

ment ou le battement, toujours sur la partie la plus rapprochée.

On fait ces différents exercices, d'abord de pied ferme, puis en marchant ou en rompant.

Parade de contre de quarte. — Riposte directe à la poitrine. — On s'exercera ensuite à parer le contre de quarte, et à riposter droit à la poitrine.

Nous avons déjà insisté sur l'utilité essentielle du contre de quarte qui est la meilleure parade, protégeant bien toute la ligne, laissant au poignet toute sa force et maintenant le bras devant la poitrine pour la couvrir en partie si la parade est trompée. Il permet d'autre part de riposter commodément.

Quant à l'exécution du contre de

quarte, comme d'ailleurs des autres parades, on parera plus sévèrement qu'au fleuret parce que l'on a moins de fer et aussi parce que le jeu d'épée demande plus d'autorité.

Rappelons en outre qu'il faut, en parant, éviter les écarts d'épée, et tâcher de maintenir la pointe droite, dans la ligne, de façon à la garder toujours menaçante et à pouvoir revenir plus vite à une seconde parade, si la première a été trompée.

Après la parade de contre de quarte, on s'exercera à la riposte directe au corps. Cette riposte, comme tout coup tiré au corps, devra s'exécuter avec opposition, de manière à se couvrir.

En lançant la riposte, on fera souvent

un appel du pied. Aussitôt le coup lancé, on sautera en arrière.

Le professeur commandera par exemple :

Prenez l'engagement de quarte, je dégage dessus, parez contre de quarte, ripostez à la poitrine avec un appel du pied et sautez en arrière.

En garde, la pointe bien dans la ligne, bien assis sur les jambes.

On exercera à parer et riposter ainsi, en entremêlant ces exercices de marches et de contremarches.

DEUXIÈME LEÇON

Attaques sur la partie la plus rapprochée en partant de l'engagement de sixte. — Redoublements. — Parades de quarte et contre de quarte. — Ripostes après ces parades. — Parades de sixte et ripostes. — Reprises d'attaques sur la partie la plus rapprochée.

On fera exécuter d'abord, en partant de l'engagement de sixte, toutes sortes d'attaques sur la partie la plus avancée.

C'est ainsi que le professeur commandera tour à tour des coups droits, des une deux etc... dans la main ou le bras, des battements tiré droit dans la main ou

le bras, ou parfois à la tête, — si l'adversaire penche la tête, — et par exception à la jambe; des battements, une deux dans la main ou le bras; des battements en quarte par changement d'engagement dégagé sur la partie la plus avancée; des battements feinte de seconde et tiré dans le bras.

Nous n'indiquons bien entendu que les coups principaux.

Redoublements. — On s'exerce ensuite aux redoublements à la main ou dans le bras. Ce sont d'ailleurs les seuls redoublements que nous admettions; ceux au corps seraient trop dangereux et exposeraient trop au coup double.

Les redoublements seront faits sur un adversaire qui ne riposte pas ou qui ri-

poste trop lentement. Ils pourront être mêlés de battements.

Le professeur commandera par exemple :

Prenez l'engagement de quarte.

Dégagez dans la main ou dans le bras, je ne riposte pas, redoublez en restant à demi fendu.

Dégagez dans la main ou dans le bras, je ne riposte pas, faites un battement de sixte et lancez deux coups d'épée dans la main ou le bras.

Dégagez dans la main ou dans le bras, je ne riposte pas, faites un battement de quarte et lancez deux coups d'épée en sixte, après avoir dégagé.

Si l'adversaire non seulement ne riposte pas, mais retire le bras devant la

première attaque, on redoublera lorsqu'il reportera le bras en avant.

Ajoutons dès maintenant que pour ne pas s'exposer soi-même aux redoublements, il faut prendre l'habitude de riposter le plus souvent, au moins à demi, si l'on craint de se livrer.

Parades de quarte et contre de quarte. — Ensuite on s'exerce à parer quarte ou contre de quarte, ou l'un et l'autre.

Pour cela, le professeur attaque l'élève et commande : Prenez l'engagement de sixte, si je dégage en quarte, parez quarte, ripostez droit, sautez en arrière. Prenez l'engagement de quarte, si je dégage en sixte, parez contre de quarte, ripostez droit, sautez en arrière.

On alterne ainsi entre la parade de quarte et celle de contre de quarte.

Pour exercer ensuite à parer quarte et contre de quarte, le professeur commande :

Prenez l'engagement de sixte ; j'attaque par une deux dessus, parez quarte et contre, ripostez à la poitrine, sautez en arrière.

Après les parades en quarte, on fera aussi une riposte composée très pratique, la riposte par dégagé à la main ou au bras sans se fendre ou à demi.

Parade de sixte et ripostes. — On s'exerce ensuite à la parade de sixte, moins utile que la quarte et le contre de quarte, mais qu'il est bon d'employer de temps à autre pour varier.

Si l'on avait une parade trop uniforme,

l'adversaire serait trop amené à la tromper.

Seulement, comme on a moins de force pour chasser l'épée en sixte qu'en quarte, comme on se découvre davantage, et que l'on a d'ailleurs moins de place pour riposter au corps, on se contentera souvent de riposter sur la partie la plus rapprochée, après la parade de sixte.

Le professeur commande, par exemple :

Prenez l'engagement de quarte, je dégage en sixte, parez sixte, ripostez dans le bras ou sur la partie la plus rapprochée, quelle qu'elle soit.

On fera parer tantôt par le contre de quarte, tantôt par la parade de sixte, avec les ripostes indiquées. Il est bon d'alterner ainsi entre les deux parades.

Ajoutons que, après les ripostes dans le bras, il n'est pas nécessaire de sauter en arrière ; seulement on se tiendra prêt à prendre le contre de quarte, en prévision du cas où l'adversaire ferait une contre-riposte.

Reprises d'attaque. — On s'exerce ensuite à quelques reprises d'attaque très simples, celles visant la partie la plus rapprochée.

Les reprises d'attaque sont une des ressources les plus pratiques pour un tireur qui ne s'est pas laissé désunir par une phrase d'armes assez vive.

En pareil cas, un tireur novice reste au contraire moins solide en garde, s'arrête même, comme si le combat était interrompu, et, en somme, n'est pas prêt

à parer une nouvelle attaque, à laquelle il ne s'attend même pas.

Le professeur commande par exemple : Prenez l'engagement de sixte.

Je dégage en quarte, parez quarte, ripostez droit, je pare quarte et ne contre-riposte pas; remettez-vous en garde et repartez aussitôt d'un ou deux coups d'épée dans le bras.

Souvent, on arrivera ainsi à toucher en reprise d'attaque, sans même qu'il soit nécessaire de mettre beaucoup de vitesse; l'à-propos est plutôt nécessaire.

Nous insisterons plus loin sur les reprises d'attaque au corps.

TROISIÈME LEÇON

Ligne basse. — Parades de seconde, contre de seconde et de septime. — Ripostes après ces parades. — Parades de seconde et sixte, de seconde et quarte. — Ripostes après ces parades. — Ripostes par redoublement au bras. — Retirements du bras ou de la jambe. — Coups d'arrêt à la tête.

Dans la troisième Leçon, on s'occupe d'abord des coups dans la ligne basse, surtout quant à la façon de les parer.

Comme attaques dans la ligne basse, nous conseillons surtout les croisés de seconde dont nous parlerons plus tard. A

part les croisés, on ne fera guère que de fausses attaques dans la ligne basse, parce qu'on risquerait trop de se découvrir et de recevoir un coup d'épée dans la figure ou dans la poitrine.

Quant aux parades, nous avons déjà indiqué que les meilleures, dans la ligne basse, sont la seconde et le contre de seconde. La main a beaucoup de force, d'autorité, dans la position de seconde, le pouce contre-barrant la poignée; d'autre part, la riposte est plus facile après ces parades qu'après la septime. Cependant on s'exercera quelquefois à parer septime pour varier, et à riposter alors sur la partie la plus rapprochée.

Les tireurs ayant l'habitude du sabre pourront faire aussi, à l'occasion, la pa-

rade de prime basse, qui s'exécute avec la même position de main que la seconde mais dans la ligne opposée.

Pour parer seconde, ou contre de seconde, on tourne le poignet les ongles en dessous, mais sans baisser le bras et sans baisser la pointe jusqu'à terre, comme le font certains tireurs.

Au contraire, il faut parer nettement, sans écarts, en maintenant la pointe dans la ligne.

Après la parade de seconde ou de seconde et contre, on ripostera parfois droit dans la ligne basse.

Mais le plus souvent on ripostera en ligne haute en dégageant à la poitrine, ou sur la partie la plus rapprochée, qui, le plus souvent, sera le bras.

On alternera entre ces deux sortes de ripostes.

La riposte à la poitrine s'emploiera lorsque la parade de seconde aura été sévèrement faite et que l'adversaire paraîtra désuni.

Le professeur commandera par exemple :

Je dégage dans la ligne basse, parez seconde et ripostez dans le bras, ou ripostez dans la poitrine et sautez en arrière.

Avant de riposter dans le bras, on fera bien de rompre un peu en parant, car si l'on était trop près, on viserait mal le bras et l'on risquerait de le « passer ». Disons, d'ailleurs, qu'après n'importe quelle parade, seconde ou autre, si l'on veut riposter au bras, il est souvent utile de

rompre légèrement en parant, puis de riposter de pied ferme.

Supposons maintenant que la parade de seconde soit trompée. Le plus souvent, elle sera trompée dans la ligne haute; il faut alors parer seconde et quarte, ou seconde et sixte.

Le professeur commande, par exemple :

Je menace dans la ligne basse, puis je dégage dans la ligne haute, parez seconde et quarte[1], ripostez à la poitrine et sautez en arrière.

Je menace dans la ligne basse, puis je dégage dans la ligne haute, parez seconde et sixte, ripostez dans le bras.

1. C'est plutôt un « demi-contre » de quarte qu'on fait en pareil cas; mais l'expression de « demi-contre » n'est plus guère usitée.

On alternera entre ces façons de parer.

Si la parade de seconde est trompée dans la ligne basse, il faut parer seconde et contre de seconde, puis riposter dans le bras ou à la poitrine.

Ripostes par redoublement au bras. — Après les différentes parades indiquées dans la ligne haute et la ligne basse, on s'exercera à riposter parfois par redoublement au bras, et dans les conditions déjà expliquées pour le redoublement en attaque, c'est-à-dire si l'adversaire ne riposte pas ou riposte trop lentement.

Retirements du bras ou de la jambe. — On ne doit pas toujours chercher à parer comme nous l'avons expliqué ; il est inu-

tile et parfois même dangereux, si l'on ne doit pas riposter, de vouloir faire une parade qui pourrait être trompée. Mieux vaut sauter en arrière, si l'on se voit mal engagé, surpris ou trop désuni pour bien parer et riposter.

Au lieu de sauter en arrière, on se contentera, à l'occasion, de retirer le bras, si l'épée adverse ne vise que le bras ou la main. Seulement on se méfiera des redoublements, et l'on sera prêt à les éviter ou à les parer et à riposter.

On alternera entre cette façon d'éviter le coup et les parades ordinaires.

En somme, on devra, tantôt parer les coups au bras et à la main, par les parades ordinaires, tantôt les éviter en retirant le bras ou en rompant d'un petit

pas et en se tenant prêt à éviter les redoublements ou à les parer.

Pour éviter les coups à la jambe, on se bornera parfois à retirer la jambe, au lieu de parer seconde ou septime, et riposter. Tout en retirant la jambe, on pourra faire en même temps un menacé ou tirer à la tête. Seulement, il faudra se méfier que l'adversaire n'ait fait une fausse attaque, destinée précisément à provoquer un menacé ou un coup à la tête pour s'emparer du fer et tirer au corps. Du reste, on jettera le menacé ou le coup, et l'on raccourcira le bras aussitôt en se remettant en garde en arrière.

Coups d'arrêt à la tête. — Les coups

d'arrêt ont, avant tout, leur utilité contre un adversaire qui court ou qui attaque soit dans les jambes, soit en dehors de la ligne du corps. Celui qui court penche généralement la tête en avant et tient le bras raccourci, en menaçant surtout la ligne basse.

Aussitôt qu'on le voit courir, il faut lui tirer à la tête et sauter en arrière.

Nous n'admettons pas le coup d'arrêt dirigé ailleurs qu'à la tête. En essayant un coup d'arrêt à la poitrine, on risque de faire coup fourré. Ce danger n'existe pas pour le coup d'arrêt à la tête, dans les conditions indiquées, et d'autant que les coups à la tête ont beaucoup plus d'autorité que les autres, et arrêtent mieux l'adversaire ; il revient machinalement à

la parade d'ordinaire, au lieu de continuer son attaque. Pour exécuter le coup d'arrêt, on tire droit devant soi, avec un appel du pied ou une demi-fente, puis on saute en arrière.

Le coup d'arrêt se fait comme un coup droit, si l'adversaire ne fait ni battements, ni changements d'engagement. S'il en fait, on l'arrête en dérobant le fer et en tirant à la tête, puis on saute en arrière.

Supposons que le coup d'arrêt n'ait pas touché l'adversaire et que celui-ci continue à courir : on parera, en rompant, quarte et contre, ou seconde et contre, ou septime et parfois prime basse, jusqu'à ce qu'on ait rencontré le fer de l'adversaire. Alors on s'arrête pour riposter vite de pied ferme, puis on saute en arrière.

Si, après avoir paré et riposté, on ne touche pas, et que l'adversaire continue sa poursuite, on essaiera de nouveau un coup d'arrêt, puis on reprendra les parades indiquées. On alternera entre les coups d'arrêt et les parades et ripostes.

QUATRIÈME LEÇON

Attaques au corps. — Double battement tiré droit en partant de l'engagement de sixte; menacé croisé de seconde, en partant de l'engagement de quarte. — Emploi de ces coups en reprises d'attaque. — Parades de double contre de quarte, de contre de quarte et sixte, de contre de quarte et seconde ou septime. — Parades suivies de battements ou de croisés. — Ripostes après ces diverses parades.

Nous avons déjà expliqué pourquoi nous n'admettons pas les attaques d'emblée au corps.

Sur le terrain où il est particulièrement dangereux de se fendre sans avoir maî-

trisé ou chassé l'épée, où les conditions matérielles sont défavorables et où, d'ordinaire, on est engagé d'assez loin, on n'arriverait souvent, par une attaque d'emblée au corps, qu'à se livrer entièrement et à être touché sans avoir réussi à toucher soi-même ou, tout au moins, on risquerait de faire coup pour coup. En conséquence, nous avons posé, comme principe essentiel, qu'il faut tout d'abord attaquer le fer, l'écarter ou le maîtriser avant d'attaquer le corps. De plus, nous avons recommandé de préférence deux coups qui garantissent spécialement l'attaqueur et qui sont, en partant de l'engagement de quarte, le menacé croisé de seconde, et en partant de l'engagement de sixte, le double battement tiré droit.

Voyons maintenant comment s'exécutent ces deux coups.

Pour le menacé croisé, on commande :

Prenez l'engagement de quarte, menacez franchement à la tête en frappant du pied, croisez vivement l'épée en seconde, fendez-vous, revenez en quarte sans quitter le fer et sautez en arrière.

Le menacé à la tête, qui a beaucoup plus d'action qu'à la poitrine, l'épée à la main, a pour but d'ébranler l'adversaire, puis de bien s'emparer de l'épée, du fort au faible, pour pouvoir croiser utilement. Il doit être fait bien franchement, et avec opposition[1].

1. Si l'on rencontrait trop de résistance chez l'adversaire en voulant faire le croisé, on achèverait le coup par un dégagé au bras.

Pour le double battement tiré droit, on commande :

Engagez en sixte, faites deux battements, l'un en quarte en pointe volante, légèrement, le second en sixte, plus violent, comme un froissé, en tenant la pointe bien droite dirigée vers la poitrine, fendez-vous et sautez en arrière.

Le premier battement est fait plus légèrement pour que l'adversaire s'attende moins à l'attaque violente qu'on fera sur le fer avec le deuxième battement.

Ce deuxième battement, très vigoureux, doit livrer complètement passage et permettre de tirer au corps avant que l'épée de l'adversaire ait pu revenir en ligne.

On répètera longtemps et avec beau-

coup de soin les deux coups essentiels que nous venons d'expliquer.

On les exécutera tantôt de pied ferme, tantôt en marchant ou en serrant la mesure.

D'autre part, on s'exercera à les faire sur les préparations ou sur la marche de l'adversaire.

C'est alors qu'ils ont le plus de chance de réussir.

Il faut donc s'y exercer souvent, tout en alternant avec des attaques sur la partie la plus rapprochée, pour varier le jeu.

Pour réussir le menacé croisé de seconde ou le double battement tiré droit en sixte contre un adversaire qui ne donne pas le fer, on lui fera de fausses attaques

sur la partie la plus rapprochée, ou des menacés à la tête qui l'amèneront à prendre l'engagement dans la ligne haute. Sitôt qu'il le prend en quarte ou en sixte, on partira franchement. On commande par exemple : Je ne donne pas d'épée, faites un menacé dans la tête, je prends l'engagement de quarte, faites le menacé croisé de seconde et sautez en arrière.

On peut faire précéder le double battement et le croisé de seconde d'une fausse attaque, en dégageant, par exemple.

Le professeur commande : Prenez l'engagement de quarte, dégagez dans la main avec une demi-fente, je ne pare pas et je reste dans la ligne, faites un double battement, sans vous relever, tirez

droit au corps en achevant de vous fendre, et sautez en arrière.

Si l'on se trouve trop loin après avoir dégagé, on pourra serrer du pied gauche en faisant les deux battements.

On commandera également : Prenez l'engagement de quarte, et dégagez dans la main à demi, je ne pare pas et je reste dans la ligne, reprenez l'engagement en quarte, croisez de seconde sans temps d'arrêt, fendez-vous et sautez en arrière.

Là encore on pourra, après avoir dégagé, serrer du pied gauche, pour faire à bonne portée le croisé de seconde.

Le double battement tiré droit et le croisé peuvent encore former d'excellentes reprises d'attaque.

En reprises d'attaque, ces deux coups ébranlent d'autant plus un adversaire déjà désuni par une phrase un peu vive : ils pourront être exécutés avec d'autant plus d'autorité.

Pour prendre un exemple, le professeur commandera : Prenez l'engagement de sixte ; je dégage en quarte, parez quarte, ripostez droit, je pare et ne contre-riposte pas, remettez-vous en garde et repartez aussitôt en faisant le double battement, ou le croisé de seconde.

Outre le double battement tiré droit et le menacé croisé, on peut encore, par exception, faire des attaques à la poitrine après un seul battement, s'il a été très vigoureux et qu'il ait bien ébranlé l'adver-

saire. C'est ainsi qu'un battement en quarte ou en seconde peut, à l'occasion, servir de préparation suffisante à une attaque au corps.

Le professeur commandera par exemple :

Je donne le fer dans la ligne haute, chassez l'épée vigoureusement par un battement en quarte. Tirez droit au corps et sautez en arrière.

Je donne le fer dans la ligne basse, chassez l'épée par un battement de seconde, tirez au corps et sautez en arrière. — Mais ces attaques au corps après un seul battement doivent être peu fréquentes et faites avec beaucoup de prudence.

On s'exerce ensuite aux parades de

double contre de quarte, de contre de quarte et sixte, de contre de quarte et seconde ou septime, en parant avec plus d'autorité qu'au fleuret, mais sans faire les mouvements plus larges, et en gardant autant que possible la pointe droite, dans la ligne.

Rappelons qu'on ne doit pas faire de parades de contraction, parce qu'elles peuvent ramener l'épée adverse dans la ligne, et ne facilitent pas la riposte.

Mieux vaut d'autre part ne jamais faire plus de deux parades consécutives à l'épée.

On sait, en effet, que ce jeu demande une grande sobriété de mouvements ; avec trop de mouvements on s'expose au hasard, on risque de se désunir et de

fournir une sorte de préparation à l'adversaire. Celui-ci trouverait souvent un passage, un jour, à travers des mouvements trop nombreux. Mieux vaut donc à l'occasion briser le combat.

Lorsqu'on fait deux parades consécutives, la dernière se fait parfois en rompant, pour plus de sûreté. Il est bon, d'ailleurs, de parer parfois en rompant, ne fût-ce que pour donner plus de confiance à l'adversaire et le surprendre davantage, lorsqu'on parera de pied ferme.

Le professeur fera alterner ainsi entre les doubles parades de pied ferme, et en rompant. Parfois même, on parera en marchant d'un petit pas ou en serrant la mesure. Seulement, on ne parera ainsi que sur de fausses attaques. L'adversaire,

qui ne tirait pas à toucher, sera d'autant plus surpris par une parade faite en marchant, surtout lorsqu'on vient de rompre deux ou trois fois. Mais, il faudra naturellement redoubler d'attention et de prudence pour se permettre de parer en marchant, ou en serrant la mesure, bien que l'adversaire n'ait pas attaqué à fond.

Pour exercer à ces diverses façons de parer le professeur commandera, par exemple :

Prenez l'engagement de quarte : Je fais une-deux dedans, parez sixte et quarte en rompant, ripostez droit à fond, sautez en arrière.

Prenez l'engagement de quarte : Je fais une-deux à demi, parez sixte et quarte en marchant d'un petit pas ou en serrant

la mesure, ripostez droit à fond, sautez en arrière.

Prenez l'engagement de quarte, je double en sixte, parez contre de quarte et sixte de pied ferme, ripostez dans le bras.

On répètera ensuite le même coup et les mêmes parades, mais, cette fois, en recommandant de rompre tout en parant.

Le professeur commandera encore, par exemple :

Prenez l'engagement de quarte : Je dégage en sixte pour doubler, en trompant encore votre contre de quarte dans la ligne haute, cette fois prenez le double contre de quarte en rompant d'un petit pas, ripostez droit au corps et sautez en arrière.

Prenez l'engagement de quarte. Je

double à demi dans la ligne haute, parez le double contre de quarte en marchant d'un petit pas ou en serrant la mesure, ripostez droit et sautez en arrière.

Prenez l'engagement de quarte. Je double en trompant votre contre de quarte dans la ligne basse, parez contre de quarte et seconde en rompant, ripostez dans le bras.

Je recommence la même attaque; cette fois restez de pied ferme en parant seconde, ripostez dans la poitrine et sautez en arrière.

Pour compléter les parades de la ligne haute, il sera souvent très utile d'employer le croisé de seconde ou des battements.

Par exemple, après avoir paré le con-

tre de quarte, on croisera vivement en seconde en maîtrisant bien le fer.

Ou bien l'on parera quarte en pointe volante, pour faire ensuite un vigoureux battement-froissé en sixte, puis tirer droit à la poitrine.

Pour les raisons déjà expliquées à propos des attaques au corps, le double battement et le croisé de seconde achèvent de chasser l'épée de l'adversaire et de le désunir. En somme, ils livrent passage au corps, empêchent les remises et permettent de riposter avec le plus de sécurité possible. D'autre part, ces coups sont excellents pour briser la ligne, pour abréger une phrase qu'il serait dangereux de laisser se prolonger. Si, par exemple, on voit que l'adversaire se méfie

d'une contre-riposte, ou cherche lui-même à contre-riposter, mieux vaut couper la phrase en accompagnant une parade d'un croisé ou de battements et en tirant au corps.

CINQUIÈME LEÇON

Contre-ripostes directes.

Nous avons déjà expliqué l'importance des contre-ripostes dans le jeu d'épée.

Bien amenées, elles trouvent souvent un adversaire désuni par le commencement de la phrase d'armes et ébranlé, non seulement par la parade qui chasse son épée, mais par l'effort que lui-même a fait pour parer et riposter.

Les contre-ripostes permettent ainsi d'arriver progressivement et plus sûre-

ment au corps si l'on a su soi-même ne pas se désunir.

On pourrait citer un grand nombre de contre-ripostes directes et composées.

Donnons simplement un aperçu des principales, des plus pratiques, en commençant par les plus simples.

Elles consistent à faire une fausse attaque sur la partie la plus rapprochée, comme un dégagé, un battement dégagé ou une-deux, dans le bras, pour amener l'adversaire à parer et riposter, afin de pouvoir soi-même parer et contre-riposter directement à la poitrine. On saute aussitôt en arrière.

Voici, par exemple, quelques contre-ripostes élémentaires qu'on devra se bien mettre dans la main.

Le professeur commande :

Engagez l'épée en quarte, dégagez à demi dans le bras, je pare contre de quarte et riposte droit, parez quarte et contre-ripostez à la poitrine. Sautez en arrière.

Engagez l'épée en quarte, dégagez dans la main, je pare sixte et riposte droit. Prenez le contre de quarte et contre-ripostez droit. Sautez en arrière.

Prenez l'engagement de sixte, faites une fausse attaque, par une-deux dans le bras, je pare quarte et sixte et riposte droit. Prenez le contre de quarte et contre-ripostez à la poitrine. Sautez en arrière.

On peut également parer sixte sur la riposte de l'adversaire. Après cette parade

il faut contre-riposter d'ordinaire sur la partie la plus rapprochée et parfois au corps.

Le professeur commande, par exemple :

Engagez en sixte, faites une fausse attaque par une-deux dans le bras, je pare quarte et sixte et riposte droit. Parez sixte et contre-ripostez au bras. — On répète ensuite le même coup en faisant contre-riposter au corps.

Citons dès maintenant une contre-riposte composée d'un emploi très pratique.

Le professeur commande :

Engagez l'épée en quarte, dégagez dans la main, je pare sixte et riposte dessous Parez seconde et contre-ripostez dans le bras ou à la poitrine, sautez en arrière.

Ajoutons que si l'on contre-riposte sur la partie la plus rapprochée, il est inutile de se fendre, il vaut même mieux ne pas se fendre ou très peu; on n'en touche que mieux à cause de la distance.

Après ces coups d'une exécution assez simple, on passe à des contre-ripostes directes un peu plus difficiles.

Le professeur commande par exemple :

Prenez l'engagement de quarte. Je tire dans la main ou je dégage à demi dans la ligne de sixte, prenez le contre de quarte, ripostez à demi, je pare quarte et riposte droit, reparez quarte, contre-ripostez à fond et sautez en arrière.

Prenez l'engagement de sixte, je dégage en quarte, parez quarte, ripostez à demi, je pare quarte et riposte droit,

reparez quarte, contre-ripostez à fond, et sautez en arrière.

Je tire dans la ligne basse, parez seconde, ripostez dans le bras, je pare sixte et riposte droit, reprenez le contre de quarte, contre-ripostez à la poitrine.

Je tire dans la ligne basse, parez seconde, si je trompe cette parade dans la ligne haute, revenez vivement parer quarte ou sixte, ripostez à demi pour parer quarte ou contre de quarte et contre-ripostez à la poitrine.

Prenez l'engagement de sixte.

Je dégage en quarte, parez quarte, ripostez en dessous, à demi, pour que je pare seconde et riposte en dessus, reparez quarte ou sixte et contre-ripostez à fond.

Autres contre-ripostes très utiles :

Le professeur commandera par exemple :

Prenez l'engagement de sixte. Je veux changer d'engagement ou faire un battement en quarte, trompez le changement d'engagement ou le battement en tirant à demi dans le bras, je pare sixte et riposte droit, prenez le contre de quarte et contre-ripostez à fond, puis sautez en arrière.

Prenez l'engagement de quarte. Je veux changer d'engagement ou faire un battement en sixte, trompez le changement d'engagement ou le battement en menaçant à demi la poitrine, je pare quarte et riposte droit, reparez quarte et contre-ripostez à fond.

On peut également parfois faire des

secondes contre-ripostes. En d'autres termes, si l'adversaire pare votre contre-riposte et contre-riposte lui-même, vous pouvez, à votre tour, parer sa contre-riposte et lui en envoyer une seconde.

On pourrait faire ainsi des phrases très longues, avec des secondes et même des triples contre-ripostes.

Mais ces phrases si longues amènent trop d'imprévu, l'épée à la main; il en résulte parfois des coups de hasard, aussi vaut-il mieux les interrompre, soit en sautant en arrière, soit en brisant la ligne par des croisés de seconde et des doubles battements tiré droit en sixte.

SIXIÈME LEÇON

Ripostes et contre-ripostes composées.

Tous les coups peuvent se faire en ripostes composées sur la partie la plus rapprochée sans se fendre ou à demi.

Nous avons déjà indiqué quelques ripostes composées élémentaires, comme la riposte en dégageant dans le bras après la parade de quarte ou contre de quarte; la riposte, en dégageant dans le bras ou même à la poitrine après la parade de seconde.

Il faut compléter ces ripostes composées par toutes celles qu'on enseigne au fleuret, avec la réserve suivante :

Sur la partie la plus rapprochée on peut riposter de toutes façons, par dégagé, par un-deux, par coupé, en trompant les contres.

Mais si l'on tire au corps, on ne fera guère, comme riposte composée, que le dégagé à la poitrine après la parade de seconde. En règle générale, toute autre riposte composée visant le corps exposerait trop aux remises et aux coups pour coups.

Au contraire, pour les contre-ripostes, comme l'adversaire se trouve souvent désuni, ébranlé par le commencement de la phrase d'armes. on pourra à l'oc-

casion faire des contre-ripostes composées même au corps.

On les fera de préférence en dégageant ou en trompant les parades de contres.

Sur la partie la plus rapprochée, on pourra faire toutes sortes de contre-ripostes composées.

SEPTIÈME LEÇON

Feintes combinées avec divers mouvements.

Le jeu d'épée est, avant tout, avons-nous dit, un jeu de raisonnement, un jeu de tête, où le genre d'exécution n'est que secondaire.

Toutes sortes de feintes, toutes sortes de pièges doivent y être employés. Seulement il faut garder toujours une grande prudence et même nous ne conseillons qu'aux tireurs forts l'emploi des feintes enseignées dans cette leçon.

Par ces feintes, on cherche à tromper l'adversaire, aussi bien par des mouvements de corps que par des mouvements d'épée; on fait semblant d'exposer, de laisser à découvert une partie du corps, le bras, la jambe, afin d'amener l'adversaire à tirer là franchement, pour pouvoir soi-même parer et riposter à bonne portée. Pour lui donner plus de confiance, on rompra au besoin plusieurs fois de suite. Parfois on marchera pour faire semblant de se livrer davantage, ou simplement pour varier le jeu. On accompagnera ces divers mouvements de feintes faites avec l'épée, ou bien on alternera entre les deux sortes de pièges. En un mot, par tous les moyens possibles, on amènera l'adversaire à se livrer à portée

de la pointe, sans se livrer soi-même. Seulement, nous le répétons, ce jeu demande déjà une bonne force à l'épée.

Comme exemples de ces sortes de feintes le professeur fera pratiquer surtout celles-ci :

Étant engagé en sixte, faire une absence d'épée à gauche, en découvrant la main et l'avant-bras pour y faire tirer l'adversaire, afin de parer soi-même sixte ou contre de quarte et riposter.

Étant engagé en quarte, faire une absence de fer à droite, pour que l'adversaire tire droit, afin de parer quarte, riposter droit et sauter en arrière.

Faire ces feintes tantôt de pied ferme, tantôt en marchant ou en rompant.

En même temps que les absences de fer,

on fera parfois des appels du pied qui pourront contribuer à ébranler l'adversaire.

Autres exemples :

Étant engagé en quarte, menacer dans la ligne haute, en découvrant la ligne du dessous pour faire tirer là, puis parer seconde et riposter dans le bras ou à la poitrine. Sauter en arrière dans ce dernier cas.

Étant en sixte, faire une feinte dans la ligne basse en découvrant le bras, pour que l'adversaire y tire, parer quarte ou sixte et riposter.

Étant engagé en quarte ou en sixte, faire une absence de fer, en penchant la tête en avant, pour y faire tirer, puis parer quarte et riposter. Parfois on croisera en seconde après avoir paré quarte, ou

et riposter. Parfois on ne ripostera qu'à demi, pour se ménager une contre-riposte à fond.

Si l'adversaire ne répond pas tout d'abord à la feinte, on l'accentuera progressivement en augmentant peu à peu la longueur des changements d'engagements, ou en faisant les battements un peu plus larges.

On pourra même faire des doubles engagements en marchant à petits pas, toujours dans le même but de faire tromper les engagements pour parer et riposter.

Ces diverses feintes et la manière de les varier, de les accentuer progressivement exigent à la fois, nous le répétons, une grande prudence et une force déjà assez grande à l'épée. En les faisant, il

faut se méfier de trop s'exposer et aussi de multiplier les mouvements. Il faut savoir varier son jeu, tout en évitant les mouvements inutiles.

Ajoutons que si l'adversaire ne répond pas à telle ou telle sorte de feinte, il ne faut pas s'appesantir sur ces feintes mais savoir changer de batteries. On lui fera, pour varier, de fausses attaques. Ainsi, sur la partie la plus rapprochée, on alternera entre les feintes indiquées et ces fausses attaques. S'il n'y répond pas encore, il faut savoir, à l'occasion, s'arrêter, rester sur l'expectative et, parfois même, refuser le fer.

Répond-il au contraire à vos feintes ou à vos fausses attaques, il faut se méfier alors qu'il ne cherche la contre-riposte.

C'est pourquoi, si l'on a affaire à forte partie, mieux vaut parfois se borner à riposter sur la partie la plus rapprochée, ce qui ne facilite pas la contre-riposte.

HUITIÈME LEÇON

**Manière de combattre certains jeux irréguliers.
Conseils aux tireurs de petite taille.**

Un tireur d'épée doit savoir combattre tous les jeux. D'ailleurs, sur le terrain, tout est permis, sauf ce qui est déloyal. Les conventions ne sont pas là, comme à la salle d'armes, pour s'opposer aux coups dits irréguliers. Il faut donc que le jeu d'épée prévoie toute sorte de coups et donne les moyens de combattre les tireurs irréguliers ou, pour mieux dire, ceux dont

le jeu est un peu en dehors, s'écarte de l'escrime ordinaire.

Nous avons déjà indiqué dans la troisième leçon ce qu'il y aurait à faire contre un adversaire qui se précipite le bras raccourci. En pareil cas, on doit alterner, comme nous l'avons expliqué, entre les coups d'arrêt à la figure et les parades de quarte et contre, ou seconde et contre, ou de septime et parfois de prime basse, en rompant, suivies de ripostes de pied ferme.

Contre un adversaire qui tiendrait constamment le bras tendu, en le raidissant, nous avons expliqué également le jeu à faire, très simple, consistant en doubles battements ou en croisés qui chassent ou maîtrisent le fer.

Supposons maintenant d'autres jeux irréguliers.

Que faut-il faire contre un adversaire qui ne donne pas de fer?

Il faut alors faire tantôt de fausses attaques sur la partie la plus rapprochée, tantôt des feintes bien accentuées vers la figure pour forcer l'adversaire de venir à l'engagement, de parer ou d'attaquer, en étant soi-même toujours prêt à parer et à riposter ou contre-riposter. En faisant les feintes à la tête on se méfiera que l'adversaire ne tire à la main ou à l'avant-bras : s'il y tire, on parera seconde ou septime et l'on ripostera tantôt au corps, tantôt sur la partie la plus rapprochée.

D'autres tireurs multiplient les battements ou les changements d'engagement.

Ce jeu n'a pas toujours le même but : Tantôt l'adversaire le fait franchement pour vous ébranler, tantôt au contraire il ne cherche qu'à vous amener à tromper les battements ou les changements d'engagements, afin de pouvoir lui-même parer et riposter.

Pour savoir au juste son intention, il faut tout d'abord faire de fausses attaques, tromper à demi ces battements ou changements d'engagements; si l'adversaire vient aussitôt à la parade et à la riposte, on cherchera la contre-riposte.

Si, au contraire, l'adversaire ne vient pas très vite à la parade et à la riposte, s'il paraît avoir cherché uniquement à vous ébranler avec ses battements et chan-

gements d'engagements, il faudra les tromper plus franchement, mais en tirant sur la partie la plus rapprochée.

Certains tireurs recherchent les corps à corps. On a dit d'ailleurs que sur le terrain le corps à corps était pour les tireurs inexpérimentés un moyen d'égaliser les chances contre un adversaire beaucoup plus exercé. Égaliser les chances, c'est trop dire, mais il est certain que dans le corps à corps, l'escrime fait place en grande partie à une sorte de lutte à main armée.

Ajoutons que dans cette lutte il se produit le plus souvent et forcément de graves incorrections sur lesquelles nous aurons à revenir à propos des questions

de duel. Nous expliquerons alors que mieux vaut convenir dans le procès-verbal d'avant le duel que les témoins sépareront les adversaires en cas de corps à corps.

Mais cette convention n'est pas toujours acceptée et d'ailleurs il faut savoir combattre tous les jeux.

La première chose à conseiller naturellement c'est d'empêcher l'adversaire d'arriver au corps à corps, en se tenant toujours prêt à lui faire un coup d'arrêt ou à parer et riposter.

S'il arrive au corps à corps, nous ne conseillons pas à un tireur exercé de continuer longtemps le combat dans ces conditions, ni même de chercher alors à toucher, puisqu'il n'a plus ses moyens

habituels ni pour parer et riposter, ni pour attaquer.

L'opposition de la main gauche pourrait être utile en pareil cas, mais en général on la proscrit du duel, et surtout parce qu'elle donne la tentation de saisir l'épée avec la main au lieu de l'écarter simplement.

Puisqu'on n'a plus ses moyens habituels dans le corps à corps, mieux vaut dès lors ne pas chercher à toucher, car on s'exposerait à faire coup pour coup. On n'essaiera même pas de faire des cavés en coup de poignard, dont l'emploi est cependant assez tentant en pareil cas. Mieux vaudra chercher uniquement tout d'abord à éviter les coups de l'adversaire en s'efforçant par tous les moyens possibles, d'opposer votre épée

à la sienne, et, pour mieux y parvenir, on sera le premier à le serrer de près, à s'avancer s'il veut s'écarter d'un petit pas ; s'il cherche à vous tourner, il faut tourner soi-même dans le même sens. On fera ce jeu jusqu'au moment, amené le plus vite possible, où un bond en arrière ou de côté pourra se faire sans danger et rompre le corps à corps. C'est d'ailleurs une des raisons pour lesquelles nous conseillerons de bien se rendre compte, avant de se battre, du terrain qu'on a derrière soi et en côté.

Sitôt le corps à corps ainsi rompu, on mettra l'épée en ligne, prêt à faire un coup d'arrêt, ou à parer et riposter ou à attaquer.

Tels sont les principaux cas spéciaux à examiner.

Faut-il ajouter quelques observations au sujet des prétendues « bottes secrètes » dont on a tant parlé autrefois?

Lorsque l'escrime était encore peu avancée, lorsque le jeu de parade, de riposte et de contre-riposte, sa partie la plus savante, n'était pas encore bien pratiqué, certaines attaques irrégulières ou désordonnées pouvaient peut-être surprendre un adversaire même exercé et le trouver au dépourvu pour la parade.

Mais aujourd'hui il n'est aucun coup, si irrégulier qu'il soit, qu'un tireur exercé ne puisse facilement parer par les moyens ordinaires. Et pourvu qu'il se tienne sur ses gardes, pourvu qu'il guette bien les mouvements de l'adversaire et se tienne

prêt à parer et riposter ou à attaquer, il n'a rien à craindre de celui qui tenterait une attaque irrégulière de l'école des bottes secrètes d'autrefois, et même pourra le blesser plus dangereusement qu'après une attaque régulière.

Parmi ces fameux coups rappelons ceux-ci :

Sur une attaque quelconque pivoter brusquement de côté par une demi-volte et tendre le fer à la poitrine (coup d'Angelo).

Ou bien encore tendre le fer en dessous avec échappement de la jambe gauche en arrière, ou même faire ces tensions en dessous en se baissant de côté, en appuyant au besoin la main gauche par terre!

Tous ces coups bizarres sont dangereux surtout pour ceux qui les emploient, car ils les amènent à se découvrir beaucoup trop et à perdre leurs moyens

Différence de taille. — Lorsqu'il y a une différence notable de taille entre deux adversaires, on trouve là des cas fort intéressants où un tireur d'épée arrive par la tête à suppléer à l'insuffisance de ses moyens physiques.

Que fera un tireur de petite taille contre un adversaire beaucoup plus grand?

Parce qu'un tireur est petit, cela ne veut pas dire qu'il doive faire d'une façon absolue un jeu différent de celui du tireur grand et que, par exemple, il doive attaquer beaucoup moins. En réalité, il aura un jeu aussi varié, peut-être même plus

varié. Pour les attaques, il les emploiera aussi bien que les parades et les ripostes. Il faut bien d'ailleurs que tout tireur sache attaquer dans le cas où son adversaire ne l'attaquerait pas.

Seulement le tireur de petite taille le fera d'une façon particulière ; il gagnera du terrain en accompagnant souvent ses attaques de marches ou de petits sauts, ou se fendra à demi, ou même un peu plus, pour serrer ensuite la mesure. Insistons sur le petit saut, qui, bien entendu, doit se faire très prudemment, et sans gagner plus de terrain que si l'on marchait d'un petit pas.

Comme nous l'avons déjà indiqué, une marche serait moins rapide, surprendrait moins l'adversaire et donnerait moins d'aplomb ; d'autre part, en faisant

le saut en avant, comme il doit être fait, on ne risque d'être touché que sur la partie la plus rapprochée.

On réunit ainsi les deux temps de la marche en un seul, ce qui fait gagner beaucoup comme vitesse et comme autorité, sans exposer davantage.

Quant à la façon d'exécuter le saut, il faut bien observer qu'il fait partie de l'attaque même. Si l'on tire sur la partie la plus rapprochée, on dégagera en sautant, on fera un-deux en sautant, etc.

S'agit-il des attaques au corps :

Pour le menacé croisé, on sautera en menaçant la tête [1], puis on fera le croisé de seconde de pied ferme.

1. Si l'adversaire rompt après le menacé, on continuera l'attaque sur le bras.

Pour le double battement tiré droit en sixte, il sera bon de prendre d'abord l'engagement de quarte, puis de dégager à demi dans le bras, en sautant, pour faire ensuite le double battement de pied ferme et sauter aussitôt en arrière.

Malgré la grande utilité de ces sauts, que le tireur de petite taille étudiera avec soin, il s'exercera, pour varier, à marcher et à serrer la mesure.

Il s'exercera surtout à serrer la mesure après s'être fendu à demi, pour contre-riposter à bonne portée.

Les contre-ripostes lui sont spécialement utiles, puisqu'elles lui permettent de se rapprocher progressivement d'un adversaire plus grand et se tenant éloigné. Pour les réussir, il peut soit employer

les sauts, soit serrer les mouvements en avant, à moins que l'adversaire, bien entendu, n'avance ou ne se fende à fond, se livrant ainsi lui-même. Pour serrer les mouvements en avant, le tireur de petite taille s'exercera tantôt à gagner la mesure en attaquant, tantôt à se remettre en garde en avant après s'être fendu à demi au lieu de se relever en arrière comme d'habitude. En se relevant en avant, il doit se tenir bien prêt à parer. C'est ainsi qu'après avoir attaqué en se fendant à demi, par exemple pour dégager au bras, il se remettra en garde du pied gauche au lieu de reporter le pied droit en arrière, parera de pied ferme la riposte de l'adversaire et, se trouvant à bonne portée, contre-ripostera commodément à la poitrine.

Le tireur de petite taille pourra trouver encore d'autres ressources dans un jeu de tête. Les marches et les contremarches lui étant relativement plus faciles qu'à un tireur plus grand, il fera des feintes, pour ainsi dire, avec ses jambes, en affectant d'abord de rompre de parti pris; après quoi, il surprendra son adversaire par une marche en avant, en se tenant bien prêt à parer et à riposter au corps. Parfois, lorsque son adversaire hésite à l'attaquer, il fera, tout en marchant, des battements ou changements d'engagements un peu larges, pour amener l'adversaire à les tromper afin de parer et riposter ou contre-riposter.

Le tireur de grande taille doit être plus sobre de mouvements. Il cherchera un

peu moins la contre-riposte et surtout il tiendra son adversaire à distance, évitera de se laisser serrer. Il ne fera de saut en avant que si son adversaire rompt trop souvent et trop vite, il le fera bien entendu avec beaucoup de prudence, en évitant de se désunir.



OBSERVATIONS

SUR LE JEU DES GAUCHERS

Faute d'habitude de tirer contre les gauchers qui en somme sont assez rares, un droitier peut être surpris par l'interversion de lignes qui se produit alors, et par suite de laquelle le droitier trouve le « dedans des armes » dans l'engagement où il trouvait le « dehors », lorsqu'il tirait contre un autre droitier.

En d'autres termes, deux droitiers tirant ensemble sont généralement en-

gagés dans la même ligne, tandis que, tirant contre un gaucher, un droitier qui prendra, par exemple, l'engagement de quarte, trouvera son adversaire engagé en sixte.

Il sera bon de faire assaut de temps à autre contre des gauchers, ne fût-ce que pour ne pas être surpris par cette interversion de lignes.

Quant à la manière de combattre les gauchers, les principes généraux de notre méthode restent les mêmes; il suffit d'y ajouter les observations suivantes.

Le premier soin du droitier, en tirant contre un gaucher, doit être de chercher par tous les moyens possibles à tenir l'engagement de quarte. Ce n'est pas seulement parce qu'il est mieux couvert

dans cette ligne, parce qu'il y pare et riposte plus facilement, et que son bras protège là une partie de la poitrine dans le cas où la parade serait trompée. C'est aussi parce que le gaucher se trouve alors dans un engagement défavorable pour lui, l'engagement de sixte, qui lui est moins naturel, et où il a moins de facilité et de force qu'en quarte.

Voilà pour la mise en garde.

Quant aux attaques, on fera, d'une façon générale, en partant de l'engagement de quarte, tous les coups qu'on faisait sur un droitier en partant de l'engagement de sixte.

Pour les attaques au corps, le double battement tiré droit se fera en partant de l'engagement de quarte. Le premier bat-

tement se fera en sixte, légèrement, en pointe volante; le second, plus violent, sera une sorte de froissé en quarte terminé par un coup droit.

Le croisé de seconde, recommandé au cours de nos leçons, serait moins pratique avec un gaucher qu'avec un droitier, parce qu'on se trouve moins couvert. Seulement, contre un gaucher on pourra employer le croisé en le terminant par un dégagé sur la partie la plus rapprochée, sans se fendre ou à demi.

D'autre part, le menacé en sixte suivi d'un liement en septime, pourra être employé contre un gaucher, parce qu'on maîtrise mieux l'épée en septime contre un gaucher que contre un droitier. Il sera toutefois prudent, après un liement, de

ne pas tirer au corps, mais sur la partie la plus rapprochée.

Pour le choix des parades, ce que nous avons dit déjà trouve encore son application en grande partie.

La parade de septime simple a plus d'autorité contre un gaucher que contre un droitier. On alternera donc assez souvent dans la ligne basse, entre cette parade et celle de seconde, et il sera d'autant plus utile d'avoir ce choix de parades dans la ligne basse, que les gauchers tirent souvent dessous.

Le contre de sixte pourra aussi être employé en tirant contre les gauchers, à condition de le terminer par un liement de septime, ou de le faire en pointe volante, pour faire ensuite un batte-

ment violent en quarte et tirer au corps.

Ces sortes de doubles parades seront très utiles pour briser la ligne et pour préparer d'excellentes ripostes ou contre-ripostes.

Ajoutons que si le gaucher tient l'épée dans la ligne basse, il sera bon de chercher le fer avec des battements de septime ou de seconde, pour tirer ensuite sur la partie la plus rapprochée ou au corps, si le battement a été très vigoureux. Pour varier, on ne fera parfois ces battements que dans le but de les faire tromper, afin de se préparer une riposte ou une contre-riposte.

Les observations précédentes s'appliquent réciproquement, d'une façon générale, au jeu des gauchers contre les droitiers.

CAS PARTICULIERS

Leçons de terrain pour ceux qui, à la veille d'un duel, n'ont jamais fait d'armes. — Ce qu'on peut apprendre en plusieurs leçons. — Conseils à donner, la veille d'un duel, aux tireurs exercés au fleuret et non au jeu d'épée.

Nous venons d'exposer le jeu d'épée dans son ensemble, tel que doivent l'étudier les tireurs déjà exercés au fleuret ou ayant du temps devant eux.

Examinons maintenant quelques cas particuliers où l'on est forcé de faire un choix dans le jeu d'épée, — et d'abord, prenons le cas le plus délicat, celui où le

professeur a devant lui quelqu'un qui, à la veille d'un duel, n'a jamais ou presque jamais fait d'armes.

Que lui apprendre dans cette si courte préparation? Certes, on ne peut improviser un tireur d'emblée; quelques leçons de terrain auront cependant une grande utilité. Elles pourront donner à un combattant novice les moyens d'avoir une contenance convenable sur le terrain, d'embarrasser son adversaire, de recevoir un coup moins dangereux s'il est touché, et parfois même de toucher un adversaire plus exercé, mais ne connaissant pas le jeu d'épée.

En deux ou trois leçons, on peut l'exercer utilement à se mettre en garde et à voir la distance à conserver; ce qui est

déjà très important. De plus on l'habitue à pointer droit devant lui, en faisant quelques attaques très simples. Enfin on l'exerce à régler sa marche, ce qui est si important sur le terrain. Voyons d'ailleurs en détail ce qu'on lui enseignera.

Il faut d'abord le mettre en garde, en lui faisant prendre la position où il est le moins gêné, quelle qu'elle soit, car on n'a pas le temps de rectifier cette position.

On lui recommandera cependant de tenir, autant que possible, le corps droit, d'aplomb, afin d'avoir plus de solidité et de liberté dans les mouvements. Si le corps était penché, le bras droit serait gêné et les jambes ne pourraient se mouvoir facilement. Se pencher en avant, ce

serait trop risquer d'ailleurs d'être touché à la tête.

On recommandera également de tenir le bras droit raccourci, pour deux raisons : c'est d'abord pour que le bras puisse bien se développer en donnant le coup ; il a en effet plus de détente dans cette position. D'autre part, on empêche ainsi l'adversaire de s'emparer de l'épée, ou du moins, il s'en empare plus difficilement.

On apprendra ensuite à tenir la pointe le plus possible dans la ligne, placée bien droite, afin de menacer directement la partie la plus avancée que présente l'adversaire et afin de pouvoir l'atteindre aussi vite que possible.

Une fois la garde enseignée, on fait

voir la distance à laquelle il faut se mettre en garde sur le terrain.

Cette distance est celle où les épées étant tenues bien en ligne, les pointes seules sont engagées et à peine.

En effet, si l'on engageait le combat de plus près, on donnerait trop de facilité à l'adversaire pour s'emparer de l'épée et tirer au corps. Mieux vaut donner moins de fer, en se tenant plus loin.

A la distance indiquée, on est d'ailleurs assez près pour atteindre, au moyen d'une demi-fente, le bras de l'adversaire. Et l'on ne peut être touché soi-même qu'au bras, même si l'adversaire se fend à fond.

C'est affaire aux tireurs forts de savoir se rapprocher, se loger.

La distance étant ainsi prise, on la fait remarquer avec soin.

Il est très important que le combattant inexpérimenté tâche de bien voir sa distance qu'on lui recommandera de conserver à peu près pendant tout le combat.

En rompant et en marchant surtout, il devra veiller à ne pas trop s'écarter de cette distance. Du reste, après lui avoir indiqué la garde et la distance, on doit l'exercer à régler sa marche.

En effet, avons-nous dit ailleurs, un duel, comme un combat, se passe en marches et contremarches; mais il faut marcher ou rompre à propos et sans exagération.

Un combattant novice surtout ne doit

se porter en avant qu'avec la plus grande prudence et en faisant de petits pas.

On l'exercera à régler cette marche en avant et à la varier de pas et de sauts en arrière pour éviter une attaque ou une riposte trop vive.

On lui fait remarquer en même temps que le pas ou le saut en arrière tient lieu d'une parade, et que c'est même le plus sûr moyen d'éviter le coup.

Au surplus, c'est à peu près la seule parade qu'on puisse apprendre dans une ou quelques leçons. Il est donc doublement utile pour un tireur novice de s'exercer au pas ou au saut en arrière.

Ainsi préparé, mis en garde, placé à la distance voulue, exercé à marcher, à rompre, à sauter en arrière, il reste

à lui enseigner quelques coups. Bien entendu, ils doivent être très simples. Ils consisteront en ceci :

Faire des battements dans toutes les lignes et pointer ensuite une, deux ou même trois fois, droit devant soi, sur la partie la plus rapprochée, sans se fendre, ou avec une demi-allonge, après quoi il faut aussitôt sauter en arrière.

Les battements ont pour but d'ébranler l'adversaire, et d'écarter son épée de la ligne ; ils ont parfois l'avantage de pouvoir servir en même temps de parades. Ils sont donc d'une très grande utilité.

En faisant ces battements, ou en lançant un coup de pointe, il sera bon de faire souvent un appel du pied, afin d'avoir plus d'aplomb, plus de solidité sur le

terrain et plus d'élan pour jeter le coup.

On recommandera surtout de raccourcir immédiatement le bras après chaque coup et de tenir aussitôt la pointe droite dans la ligne. Il faut lancer, jeter le coup, aussi vite que possible, par un mouvement de détente brusque, et revenir aussitôt en garde.

Le combattant inexpérimenté doit faire tout le temps ce jeu, soit en marchant à petits pas, soit en rompant.

Si son adversaire ne lui donne pas d'épée, il devra guetter l'occasion et sur tous les mouvements pointer droit devant lui en alternant toujours entre un, deux ou trois coups de pointe. Tantôt, il ne lancera qu'un coup de pointe, tantôt il redoublera une ou même deux fois. Il est

nécessaire d'alterner ainsi, pour mieux tromper l'adversaire ou du moins pour mieux gêner ses mouvements.

Si l'adversaire ne fait aucun mouvement en continuant à ne pas donner le fer, on lui fera des menacés dans la figure pour ramener l'épée dans la ligne et tirer alors au bras, en pointant, en lançant le coup, comme nous avons dit.

Tel est le jeu à faire; il serait imprudent, dans une ou quelques leçons, d'enseigner un jeu plus compliqué.

Il importe, d'ailleurs, de ne pas trop fatiguer l'élève dans cette courte préparation.

On lui enseigne là le jeu qui l'expose le moins, grâce à la distance indiquée et aux battements qui chassent le fer

et peuvent ébranler l'adversaire. En même temps, ce jeu donne la tactique la plus simple, puisqu'il s'agit de coups élémentaires et visant la partie la plus rapprochée.

Les battements et les attaques simples sont déjà susceptibles d'arrêter souvent l'adversaire; le fait de pointer deux ou trois fois de suite sans se fendre, comme on l'enseigne dans cette leçon, contribue à gêner l'adversaire qui, menacé sur chaque mouvement de ces deux ou trois coups de pointe, se trouve forcé, sauf à ses risques et périls, de mettre beaucoup d'hésitation et d'incertitude dans ses attaques, s'il n'est fort tireur d'épée.

D'autres tactiques ont été conseillées pour la leçon de terrain.

On a conseillé, notamment, de tenir le bras tendu en le raidissant.

Aucun jeu n'est aussi dangereux, en face d'un adversaire habile.

En effet, tendre le bras, c'est livrer son fer à l'adversaire, c'est lui donner un conducteur pour son épée, et c'est, en même temps qu'on avance, qu'on expose trop le bras, se priver soi-même de tous ses moyens. Dans cette position, on ne peut ni attaquer, ni parer, ni riposter.

Si fort qu'on raidisse alors le bras, l'adversaire peut chasser le fer au moyen du double battement terminé par une sorte de froissé en sixte, ou bien maîtriser l'épée en s'emparant du faible de la lame avec le fort de la sienne, afin de l'écarter ensuite et de faire un croisé de seconde.

La tension continuelle du bras est donc une grande faute, d'autant plus que les combattants inexpérimentés qui raidissent ainsi le bras tendu, ont, de plus, l'habitude de pencher la tête en avant, en la couchant presque sur le bras, ce qui les expose à des coups dangereux.

Nous venons d'indiquer ce qu'on peut enseigner dans deux ou trois leçons de terrain.

Autre cas: Quelqu'un sur le point de se battre en duel sans avoir jamais fait d'armes, a un peu de temps devant lui, et peut prendre huit ou dix leçons d'épée avant d'aller sur le terrain. C'est déjà suffisant pour apprendre un jeu plus assuré

et donnant beaucoup plus de chances. La garde sera mieux enseignée et, surtout, on aura le temps d'apprendre quelque peu à parer et à riposter.

On n'essaiera certes pas de mettre dans la main toutes les parades et ripostes, mais on fera étudier spécialement les parades de contre de quarte et de seconde, suivies de ripostes et de sauts en arrière.

Pour les attaques, le professeur se contentera, le plus souvent, d'enseigner les coups sur la partie la plus rapprochée. Si, cependant, l'élève a des dispositions, on l'exercera aux deux attaques au corps, déjà expliquées : le menacé croisé et le double battement tiré droit en sixte.

S'il arrive à les faire assez bien dans

cette dizaine de leçons, on pourra lui conseiller de les essayer sur le terrain, mais une fois ou deux au plus et avec beaucoup de précaution.

Supposons maintenant un tireur exercé au fleuret, mais ne sachant pas faire le jeu d'épée, que faut-il lui enseigner à la veille d'un duel?

Si c'est un tireur de fleuret d'une force médiocre, nous rentrons à peu près dans le cas précédent.

S'agit-il d'un tireur fort au fleuret? L'épée à la main, il pourra faire tous les coups de fleuret en visant les extrémités, et, de plus, les deux attaques au corps par le menacé croisé et le double

battement tiré droit en sixte. Parfois même, il pourra tirer au corps après un seul battement, s'il a été très vigoureux.

D'autre part, il pourra faire un jeu de parade plus varié, tout en laissant de côté des parades comme la prime et la quinte.

Mais, surtout, il aura bien soin de se méfier des coups au bras dont le fleuret ne l'a pas appris à se garder, et de ne pas risquer des dégagés ou des une-deux à la poitrine, si bien qu'il exécute ces coups au fleuret.

Sans cette double précaution, il s'exposerait à de singulières surprises, même devant un adversaire moins fort.

Le jeu de parade et de riposte ou de

contre-riposte sera, d'ailleurs, très facile pour lui.

Ajoutons qu'il devra s'exercer à sauter en arrière après les coups au corps.

OBSERVATIONS

SUR LE JEU D'UN TIREUR D'ÉPÉE FORT

1° *Contre un adversaire faible ou médiocre;*

2° *Contre un adversaire de force à peu près égale.*

Savoir attendre, guetter une faute de l'adversaire, la faire naître au besoin, tel est avant tout, avons-nous dit, le mérite du tireur fort.

Si faible que soit son adversaire, il ne se départira pas de sa prudence habituelle, observera attentivement tous ses mouvements, et ne fera pas d'attaque d'emblée au corps.

En revanche, il fera beaucoup d'attaques à demi pour amener l'adversaire à attaquer, à se livrer, afin de pouvoir lui-même parer et riposter à bonne distance.

Il fera des parades, non seulement très simples, mais même lentes au besoin, contre un tireur inexpérimenté, car celui-ci fait souvent des mouvements trop larges, et en conséquence, il faut se méfier plutôt d'aller trop vite à la parade et de manquer le fer, que d'arriver trop tard.

De même, pour les ripostes, on saura ré-

gler sa vitesse suivant celle de l'adversaire, du moins pour les ripostes composées.

Pour la riposte du tac au tac, on peut donner toute sa vitesse; mais il faut la régler pour les ripostes composées et laisser à l'adversaire le temps de faire un mouvement qui le découvre. Sans cette précaution, on risquerait la remise ou l'on pourrait tomber dans le fer.

D'ailleurs, le tireur inexpérimenté est tout porté à faire des remises.

Pour les éviter, le tireur d'épée fort pourra au surplus employer le croisé ou le double battement qui chassent le fer de l'adversaire et permettent d'aller plus sûrement au corps.

Les reprises d'attaque réussiront souvent au tireur fort, comme nous l'avons

déjà indiqué, et seront une des ressources les plus pratiques contre un tireur inexpérimenté qui s'arrête souvent après une phrase d'armes, en se tenant moins sur ses gardes.

Supposons maintenant que les adversaires soient tous deux des tireurs d'épée de bonne force.

C'est alors que le jeu d'épée apparaît dans toute sa plénitude, dans toute sa force, avec son jeu sobre de mouvements et très simple en apparence, mais en réalité très varié.

Entre deux tireurs d'épée forts, l'avantage sera à qui aura le plus de patience et de « tête », à qui saura le plus longtemps attendre avec sang-froid et se tenir

prêt à profiter de la moindre faute de son adversaire, en évitant pour lui-même tout mouvement inutile.

Certes les adversaires ne peuvent se tenir tous deux sur l'expectative, d'une façon trop réservée et trop prolongée, il faut que l'un d'eux finisse par attaquer.

Mais il le fera avec la plus grande prudence, en procédant d'abord par fausses attaques, et en faisant des feintes, accompagnées à l'occasion par des mouvements de corps. Celles-ci surtout doivent être faites très prudemment.

De son côté, l'autre combattant se méfiera de ces différentes sortes de feintes et de fausses attaques. Parfois, au lieu d'y répondre, il se contentera de retirer le bras et refusera le fer; lorsqu'il y

répondra, ce sera en songeant bien qu'elles ont pour but d'amener une riposte ou une contre-riposte. Aussi aura-t-il soin de n'y répondre souvent qu'à demi, afin de pouvoir lui-même chercher la contre-riposte. En même temps, les deux adversaires étudieront réciproquement leurs parades favorites, afin de les tromper. D'autre part, ils se méfieront des phrases d'armes trop longues qui peuvent entraîner de l'imprévu, du hasard. Pour y couper court, un tireur d'épée fort brise la ligne par le croisé ou le double battement, ou bien s'il se voit mal engagé, un peu désuni, il rompt le combat en sautant en arrière. A l'occasion, au contraire, il saura ne pas briser le combat, ne pas lâcher prise, mais continuer à parer et

riposter ou contre-riposter, — et s'il paraît s'arrêter et se remettre en garde, ce sera pour faire très vite une reprise d'attaque. Les reprises d'attaque seront d'ailleurs une des grandes ressources pour un tireur d'épée fort s'il voit son adversaire un peu désuni par une phrase assez vive. Il doit s'en méfier pour lui-même, se tenir sur ses gardes, et se tenir toujours prêt à parer, même si un saut en arrière l'a mis à une assez grande distance.

DUEL AU SABRE

Les assauts de sabre, à la salle d'armes, sont moins soumis aux conventions que ceux de fleuret.

Tout compte au sabre, aussi bien les coups de manchette et les coups de figure que les coups au corps.

Mais il reste encore d'importantes différences entre l'escrime de la salle et l'escrime du terrain, non seulement à cause des conditions matérielles bien

différentes où l'on se trouve, comme nous l'avons déjà expliqué pour l'épée, mais aussi par suite du danger qu'offriraient sur le terrain certains coups compliqués, usités à la salle d'armes.

Les mouvements larges de l'escrime du sabre contribueraient à les rendre très dangereux. Il en résulterait des coups d'arrêt et des coups pour coups. Du reste les coups pour coups sont plus fréquents au sabre qu'au fleuret.

Pour ces diverses raisons, il faut donc un jeu spécial de terrain pour le sabre comme pour l'épée.

Dans les deux cas, le principe essentiel reste le même : amener par tous les moyens possibles l'adversaire à se livrer, à s'offrir lui-même à portée de l'arme,

et ne pas se livrer soi-même, tel sera le but général du tireur de sabre comme du tireur d'épée.

Il cherchera donc, avant tout, à se faire attaquer franchement, pour parer et riposter, ou contre-riposter au corps ou à la figure; après quoi, comme à l'épée, il sautera immédiatement en arrière.

En fait d'attaques, il ne fera guère que de fausses attaques sur la partie la plus rapprochée afin de faire partir l'adversaire, afin de l'amener à se fendre, à se livrer.

Ajoutons que, sur le terrain, les tireurs de sabre éviteront les feintes compliquées faites avec le tranchant, feintes qui découvrent trop. D'autre part, ils se serviront beaucoup plus de la pointe de leur arme

que dans les assauts de salle. A la salle, un tireur de sabre ne se sert guère de la pointe que pour les coups d'arrêt. Dans l'escrime de terrain, il devra, au contraire, à l'occasion, se servir de la pointe même comme attaque, et surtout comme riposte.

Lorsqu'il ripostera avec le tranchant, il aura bien soin de riposter dans la ligne même où il aura paré. Par exemple, il aura soin de ne pas commettre la faute de certains tireurs qui, après une parade de seconde ou de prime basse, ripostent par un coup de tranchant à l'épaule ou à la figure, au lieu de riposter directement par un coup de sabre au flanc ou au ventre. Ils se découvrent ainsi et laissent toute commodité à l'adversaire pour remiser.

Mieux vaut donc riposter directement. Par exception, il y a une riposte composée, en pointe volante, qui est souvent très pratique au sabre, c'est la riposte se terminant par le coup de manchette; visant la partie la plus rapprochée, et se faisant à longue distance. Le coup de manchette expose beaucoup moins que les coups au corps.

En riposte ou en attaque, le coup de manchette est naturellement à recommander aux tireurs de sabre ayant affaire à forte partie.

Occupons-nous maintenant de plusieurs cas spéciaux, et d'abord de celui où le tireur de sabre a devant lui un tireur sachant faire uniquement de l'épée.

Que devront faire les deux adversaires?

Le tireur de sabre se méfiera des coups de pointe, les seuls que doive employer son adversaire. Tantôt il l'arrêtera par des coups de manchette, tantôt il parera et ripostera. Il provoquera au besoin ces coups de pointe par des feintes de sabre faites à demi, afin de pouvoir parer et riposter soit directement, soit en pointe volante par le coup de manchette.

Que devra faire le tireur d'épée, ne sachant pas faire de sabre?

S'il ne peut, avant de se battre, prendre qu'une ou quelques leçons, ou lui recommandera de se servir uniquement de la pointe de son arme.

Il se mettra en garde en tierce, la garde du sabre; mais sous aucun prétexte il

ne fera de coups de sabre proprement dits, c'est-à-dire de coups de tranchant.

Il attaquera, comme à l'épée, par des coups droits dégagés, des une-deux, mêlés de battements, et en visant la partie la plus rapprochée.

Il laissera certains coups de pointe, comme les doublés, qui ne seraient pas pratiques avec le sabre.

Souvent, il cherchera par un coup de pointe, à arrêter l'adversaire sur ses préparations, à faire des coups d'arrêt au bras, pendant que le tireur de sabre fait des feintes de coups de tranchant. Il se méfiera d'ailleurs que le tireur de sabre n'ait provoqué ces coups de pointe pour parer et riposter.

De son côté le tireur d'épée ne lancera

parfois son coup de pointe que comme fausse attaque destinée à faire partir l'adversaire, afin de pouvoir lui-même parer et riposter ou contre-riposter au corps mais toujours par un coup de pointe. Il ne parera que par des simples. Les contres si utiles à l'épée ne se font pas au sabre, sauf par exception. En effet, ils y sont plus difficiles à exécuter et chassent moins le fer.

En fait de parades simples, le tireur d'épée parera quarte, tierce ou seconde. S'il a quelques leçons devant lui, on pourra l'exercer aux deux autres parades du sabre, la prime haute et la prime basse, mais en lui recommandant toujours de riposter avec la pointe.

En voulant riposter avec le tranchant,

il se découvrirait trop, faute d'habitude; puis il saurait mal donner le coup de tranchant, qui doit être accompagné d'un petit mouvement glissant du sabre, comme pour couper. S'il était donné trop d'aplomb, le coup de sabre ne pénétrerait pas. Cela demande encore une habitude que n'a pas le tireur d'épée.

Supposons maintenant un combattant novice, inhabile aussi bien à l'épée qu'au sabre. Il est sur le point de se battre au sabre contre un adversaire exercé à cette arme. Que faut-il lui enseigner dans une ou quelques leçons?

On lui fera prendre absolument la même leçon que s'il allait se battre à l'épée, sauf cette différence qu'on le mettra en garde en tierce, la garde du sabre.

On lui fera tenir le bras raccourci, la pointe droite, le corps plié sur les jambes, le bras gauche appuyé sur la hanche.

Puis on lui fera observer la distance.

Cela fait, on lui recommandera, sur tous les mouvements de l'adversaire, de lancer un, deux ou trois coups de pointe de suite, droit devant lui, sur la partie la plus rapprochée et sans se fendre, ou avec une demi-allonge : après quoi, il devra aussitôt sauter en arrière.

On l'exercera ensuite à faire des battements de quarte ou de tierce, avant de lancer ses coups de pointe, dans le cas où l'adversaire ne ferait aucune préparation, aucun mouvement.

Les battements de quarte ou de tierce, écartant le fer de l'adversaire, peuvent

livrer passage à l'attaque, et, d'autre part, peuvent servir de parades. Ce sont d'ailleurs, avec les sauts en arrière, les seules parades qu'on puisse apprendre en une ou quelques leçons.

On exercera le combattant inexpérimenté à exécuter ces coups de pointe, précédés ou non de battements, en alternant entre un, deux ou trois coups jetés de suite, puis à faire ce jeu, soit en marchant, soit en rompant.

CONSEILS

POUR LE DUEL AU PISTOLET

Avec une bonne vue et des dispositions, il suffit de quelques mois pour acquérir une bonne force au pistolet. Au point de vue spécial du duel, surtout du duel au commandement, une préparation moins longue est même suffisante.

Les règles de tir sont peu nombreuses et très simples.

Être bien d'aplomb, bien équilibré, le

corps droit, faisant face à gauche, effacé sans être gêné, le pied droit à environ trente centimètres du pied gauche, la main gauche sur la hanche, la tête tournée droite vers le but.

Tenir la crosse du pistolet avec le pouce et les trois derniers doigts, l'index placé sur la détente, et engagé jusqu'à la deuxième phalange. La première phalange aurait moins de force pour appuyer progressivement sur la détente. Quant à placer, comme certains tireurs, le médius sur le pontet, en ne tenant la crosse qu'avec le pouce, le petit doigt et le second doigt, c'est une habitude à ne pas conseiller, car elle rend moins délicate, moins sensible, l'action de l'index sur la détente.

Avant de porter le pistolet à hauteur de l'œil, on tient d'ordinaire l'arme abaissée, le bras tendu, obliquement. Il faut se garder de laisser le canon tomber dans la direction du pied, en cas de brusque départ de la détente.

Tout en tenant ainsi l'arme abaissée, on achève de la bien mettre dans la main, d'assurer la position du corps, et l'on voit rapidement si l'on est bien placé par rapport au but, si le bras en s'élevant pourra bien porter l'arme dans la ligne.

Au lieu de tenir le canon baissé avant le tir, on s'exercera parfois à le tenir haut, le bras replié à hauteur du sein droit. Parfois, en effet, il arrive que sur le terrain telle est la position adoptée.

Certains tireurs connus préfèrent d'ailleurs cette position pour s'exercer. La question a en somme peu d'importance.

Une fois le corps bien placé et le pistolet bien dans la main, on l'élève, — ou on l'abaisse suivant le cas, — à hauteur de l'œil, et l'on s'exerce à viser, en plaçant l'arme de telle façon que le rayon visuel, passant par le cran de la visière et le sommet du guidon, rencontre le but.

Pour avoir plus de force, d'acuité visuelle dans l'œil droit, l'œil qui vise d'ordinaire, on ferme l'œil gauche, et, d'autre part, afin de pouvoir profiter aussi vite que possible de la direction du regard, dès qu'elle est bien réglée, il faut, tout en visant, attaquer lentement la détente, progressivement, sans secousse, de telle

façon, qu'ayant déjà commencé à faiblir, elle cède presque insensiblement au moment voulu. En d'autres termes, il ne faut pas qu'il y ait d'à-coup, de brusquerie dans le départ. Il faut se laisser presque surprendre par le départ graduellement amené, au moment où l'arme est bien dans la ligne. C'est à cette condition qu'il n'y aura pas d'écart de tir.

Il faut s'habituer à viser rapidement, afin de pouvoir, dans un duel, prévenir le feu de son adversaire. On s'exercera à tirer sur toutes sortes de cibles, mais de préférence sur ce que dans les tirs publics on appelle le *bonhomme*, autrement dit la silhouette d'un homme de taille et de grosseur moyennes.

Une remarque importante à ajouter,

c'est que, sur le terrain, les pistolets remis aux adversaires leur étant d'ordinaire inconnus, il faut se méfier d'avoir une arme à détente trop douce ou trop forte; donc il faudra n'attaquer la détente qu'une fois le canon élevé à la hauteur de la ceinture de l'adversaire, de peur d'être surpris par une détente trop douce et de tirer trop bas, mais, d'autre part, il faudra tenir la crosse un peu plus ferme que d'habitude, pour empêcher une déviation, en cas de détente trop forte.

Une fois familiarisé avec le tir au visé, on s'exerce au tir au commandement, le plus usité dans les duels.

Au commandement, il faut tirer pendant que le témoin directeur du combat

commande *Feu! Un, deux, trois!* Avant le commandement de « Feu! » c'est trop tôt pour tirer; ce serait trop tard, après le commandement de « Trois! »

Les commandements d' « Un, Deux, Trois, » sont d'ordinaire accompagnés et parfois remplacés par trois battements de main.

Voici les conseils qu'on peut donner pour le duel au commandement:

Les commandements se faisant très vite sur le terrain, on n'a guère le temps de viser un point donné.

En voulant le faire, on risquerait de tirer trop tard, autrement dit après le commandement « Trois ». D'ailleurs on s'exposerait ainsi à essuyer le premier le feu de l'adversaire, et en admettant qu'on

n'eût pas été touché, la détonation seule de son arme réussirait, du moins le plus souvent, à déranger la ligne de mire qu'on commençait à prendre.

Mieux vaut, en somme, ne pas chercher à viser un point donné, dans le duel au commandement, à moins d'être très exercé et de savoir viser très rapidement. Mieux vaut chercher uniquement, en général, à tirer *dans la ligne* et le plus vite possible, — *dans la ligne*, c'est-à-dire à hauteur moyenne, et bien droit dans la direction de l'adversaire.

Pour s'exercer à tirer ainsi, on se place comme il a été dit pour le visé, mais on tient la crosse plus ferme. En effet, comme il faut tirer vite, on ne peut presser la détente aussi graduelle-

ment qu'au visé, et, par conséquent, il y a davantage à redouter un coup brusque du doigt au départ. En tenant plus ferme la crosse du pistolet, on pourra atténuer la déviation causée par le léger à-coup fréquent au commandement, sauf pour les très bons tireurs.

On tient d'ordinaire le pistolet bas, en attendant les commandements.

Une fois bien placé et après avoir répondu au chargeur qu'on était prêt, il faut, au commandement de « Feu ! » élever rapidement l'arme droit dans la ligne, mais ne commencer à presser la détente qu'au moment où l'arme est à peu près à la hauteur de ceinture comme nous l'avons déjà expliqué.

On s'exercera parfois à tenir l'arme

haute, en attendant les commandements, cette position étant parfois adoptée en duel.

Dans ce cas, on n'attaquera la détente qu'une fois l'arme à la hauteur de la poitrine de l'adversaire, et tenue bien droite, dans la ligne.

CONSEILS AUX TÉMOINS

MARCHE D'UNE AFFAIRE

QUESTIONS DE DUEL

L'essai de code de duel fait par le comte de Châteauvillars, outre l'autorité du nom de son auteur, a l'appui des nombreuses signatures de gens du monde qui l'ont approuvé.

Nul auteur ne peut songer à obtenir isolément une pareille autorité.

Il n'en est pas moins vrai que beaucoup d'amateurs compétents jugent le

livre de Châteauvillars en partie démodé et sujet à certaines critiques.

Nous avons entendu à ce propos dans les salles d'armes de nombreuses et intéressantes discussions. Il nous a semblé utile d'exposer les principales idées qui ont été émises sur la marche d'une affaire, sur le rôle des témoins et des adversaires, et sur divers incidents donnant lieu à ce qu'on appelle des « questions de duel ».

Le duel naît d'une offense ou d'un échange d'offenses.

Par une règle d'équité toute naturelle, l'offensé ou le principal offensé a le choix des armes et, suivant le degré d'offense, a des droits différents, ainsi définis par Châteauvillars.

« L'offensé sans insulte grave choisit les armes qui deviennent celles de l'agresseur.

« L'offensé avec insulte grave ou soufflet choisit son duel et ses armes.

« L'offensé avec coups ou blessures choisit son duel[1], ses armes, ses distances, et peut exiger que son adversaire ne se serve pas d'armes à lui appartenant, mais il doit, dans ce cas, ne pas se servir des siennes. »

La qualité d'offensé donnant ainsi des droits différents, il devient d'autant plus nécessaire d'apprécier à leur juste valeur

1. Que veut dire « choisir son duel » ? Cela signifie, par exemple, que, pour le pistolet, on prendra le duel au visé au lieu du commandement, ou bien qu'à l'épée, on réclamera le droit de prendre le gant de salle au lieu du gant de ville.

la nature des offenses, et, en cas d'échange d'offenses, de savoir quel est le principal offensé. Questions souvent très délicates et d'appréciation très relative.

Comme le dit Châteauvillars, tel homme à qui on dira une grossièreté ne s'en formalisera pas; celui-ci prendra pour une injure grave ce qui n'est qu'une impolitesse.

On s'accorde en général à dire que, au lieu de chercher des règles précises à ce sujet, il faut laisser une très grande liberté d'appréciation aux témoins. C'est à eux de discuter, de juger, d'après les circonstances de l'affaire. Il y a là, en somme, des questions de bon sens, plutôt que de connaissances spéciales.

Même dans le cas où à une injure il a

été riposté par un coup, on juge souvent trop absolu de dire, comme Châteauvillars, que c'est toujours celui qui reçoit le coup qui est l'offensé. Si l'injure a été très grave, et si l'on y a répondu, non par un coup susceptible de blesser, mais par une offense plutôt morale que physique, comme le fait de lancer un gant à la figure, beaucoup estiment que les témoins peuvent encore discuter.

Devant certaines insultes très graves, un homme de cœur perd patience, et il serait fâcheux que, provoqué grossièrement par un adversaire peu recommandable, plus exercé que lui aux armes, il perdît forcément le choix des armes pour le fait de lancer un gant à la figure ou parfois même pour un soufflet.

On est d'avis de laisser encore une grande liberté d'appréciation aux témoins sur les questions d'âge, de validité ou d'infirmité corporelle des deux adversaires, comme sur la question de savoir si, dans certains cas, un adversaire peut être remplacé par un autre, si, par exemple, un fils peut se substituer à son père trop faible ou trop âgé pour répondre à une offense et se mettre en son lieu et place, en profitant de ses droits d'offensé.

L'envoi de témoins est souvent précédé, lorsque les adversaires se connaissaient peu ou point, d'un échange de cartes. Dans ce cas, l'offensé, ou celui qui se croit tel, donne sa carte et demande la

sienne à l'offenseur. Puis chacun se met en quête de deux témoins.

Si les adversaires étaient en relations assez suivies, on conseille souvent à l'offensé ou au principal offensé, avant tout envoi de témoins, de faire faire une démarche officieuse par un ami commun, à moins que l'offense n'ait été trop grave.

L'ami commun sera chargé de demander à l'amiable des explications, une rétractation. Venant là à titre conciliant et pouvant discuter les faits avec l'offenseur, — ce que les témoins ne doivent pas faire, — il obtient plus facilement un arrangement sauvegardant la dignité des deux parties. Si cette démarche officieuse ne réussit pas, l'offensé cherche alors deux témoins, mais on lui saura gré

d'avoir fait une tentative de conciliation imposée par d'anciennes relations.

Dès que l'offensé cherche deux témoins, l'adversaire fait bien, de son côté, de prier sans retard deux de ses amis de se tenir à sa disposition.

Les témoins doivent être évidemment des hommes d'une honorabilité parfaite. On doit les choisir d'un esprit ferme, mais non cassant. L'un d'eux, au moins, doit s'entendre bien aux armes, afin de pouvoir remplir sur le terrain, en cas de duel à l'épée, sa mission souvent si difficile.

Comme l'a indiqué Châteauvillars, pour des raisons aisées à comprendre, un père, un frère, un fils, enfin un parent au premier degré, ne peut être témoin de son parent ni contre son parent.

De même on ne peut choisir ses témoins parmi les personnes atteintes par une insulte collective et ayant demandé réparation, ou qui ont pris part à l'offense collective motivant le duel.

De même toute personne connue pour avoir violé les règles et conditions de duel ou pour avoir autorisé cette violation ne sera pas choisie comme témoin.

Quant à la façon de comprendre le rôle des témoins, qui est si important, deux systèmes assez différents se sont formés au sujet de l'étendue de leurs pouvoirs.

D'après un système soutenu par des amateurs très connus, les témoins, une fois choisis et mis au courant de l'affaire, deviennent maîtres de la situation, arrangent l'affaire ou décident le duel s'ils

veulent et dans les conditions qu'ils veulent. Leur client n'a plus à discuter avec eux, il s'en remet à eux entièrement. De même, pour la direction du combat, on leur attribue un pouvoir discrétionnaire.

Ce système serait excellent, a-t-on répondu, si l'on avait toujours des témoins autorisés, compétents. Mais ceux-là sont bien rares.

Le plus souvent, les témoins ignorent ce que comporte leur mission, ou, s'ils s'en doutent, en tout cas, ils ne sont guère capables de l'exécuter. On sait, d'ailleurs, toutes les épigrammes lancées contre les témoins, à commencer par celle d'Alphonse Karr : « Ce ne sont pas les épées, ni les pistolets qui tuent : ce sont les témoins. »

Non seulement sur le terrain, ils font preuve trop souvent d'inexpérience; même au début de leur mission, très peu savent s'en acquitter d'une façon régulière et sauvegarder les droits de leurs clients. Ils se laissent quelquefois dominer par des témoins plus experts, plus retors, et surtout si ceux-ci ont un nom connu en escrime, les premiers, influencés, craignant de se tromper, hésitent à faire des objections, finissent par se laisser persuader que leur client a tous les torts, qu'il doit accepter telle ou telle condition défavorable, même lorsque le bon droit est de son côté.

Pour ces diverses raisons, beaucoup d'amateurs préfèrent s'en tenir à la mé-

thode de Châteauvillars, qui ne donne pas un pouvoir discrétionnaire aux témoins et laisse un peu plus de liberté d'action aux adversaires. C'est aussi notre avis.

Chaque adversaire doit pouvoir contrôler, discuter avec ses deux témoins le plan à suivre.

Il doit s'entendre avec eux franchement et complètement sur le fond véritable de l'affaire, sur ses motifs réels et apparents, sur les termes où l'on acceptera un arrangement, ou bien, en cas de combat, sur les conditions qu'on croit avoir le droit d'accepter ou de refuser.

On pourra d'ailleurs consulter à ce sujet un homme d'une compétence reconnue. Si les explications franches et

complètes données aux témoins choisis, à qui l'on peut taire, par exception, certains détails privés, le nom d'une femme par exemple, si ces explications ne leur conviennent pas entièrement, si, pour une raison ou pour une autre, ils ne croient pas devoir se mêler de l'affaire, ou ne s'entendent pas avec leur ami sur les conditions dans lesquelles le différend doit se terminer, ils se récusent comme témoins et se retirent sans trahir le secret de l'affaire que leur ami désirait leur confier.

Réciproquement, celui-ci doit pouvoir les remercier, les récuser même, tout en évitant tout froissement d'amour-propre, et même mieux vaut que cette séparation ait lieu tout de suite que plus tard, mieux

vaut que, dès l'origine, il n'y ait pas de malentendu.

Cette liberté d'action n'exclut nullement la confiance que leur client a en leur amitié. Mais ils peuvent se laisser tromper par des témoins plus experts.

A défaut de plus d'expérience qu'eux, il pourra avoir plus d'énergie pour repousser des conditions défavorables, puisque c'est lui qui est en cause, lui qui se bat.

Mais, a-t-on objecté, il manquera du sang-froid, du calme nécessaires, précisément parce qu'il est en cause.

Répondons qu'en général, il faut supposer des gens que la perspective d'un duel n'a pas troublés à un pareil degré.

Dans le cas contraire, il ira de soi que les témoins interviendront davantage, in-

fluenceront plus que d'ordinaire par leurs conseils la marche de l'affaire.

Dans tous les cas, au surplus, le rôle des témoins reste très important et implique de fort grandes responsabilités dès le début de l'affaire, et surtout sur le terrain.

Une fois les deux témoins constitués, acceptant, ils vont chez l'adversaire et lui font passer leurs cartes avec la mention : de la part de M. X.

Si l'adversaire ne se trouve pas chez lui, les témoins laissent leurs cartes en disant l'heure exacte où ils reviendront ou en indiquant un rendez-vous.

Lors de leur seconde visite, l'adversaire est-il encore absent : ils le pré-

viennent par écrit que s'ils ne reçoivent pas de lui, dans les vingt-quatre heures, une lettre fixant un rendez-vous, ils considèreront cela comme un refus de témoins.

Le délai pour envoyer des témoins est d'ordinaire de vingt-quatre heures. De même celui pour y répondre. Mais, d'après les circonstances, par suite d'empêchements matériels, les témoins apprécieront s'il ne convient pas de prolonger les délais habituels.

Lorsque les témoins de l'offensé rencontrent l'adversaire, ils lui expliquent de la façon la plus courtoise le but de leur visite qui est d'obtenir une réparation sous forme de rétractation, d'excuses ou de rencontre : quant à discuter

avec l'adversaire les faits qui ont motivé la querelle, ils ne doivent point le faire. C'est plus tard, avec les témoins de l'adversaire, qu'ils discuteront.

Encore moins doivent-ils tolérer que l'adversaire se livre à des récriminations contre la conduite de leur client.

L'adversaire doit, d'ailleurs, comprendre que c'est affaire de tact à lui de recevoir avec une parfaite courtoisie les témoins de son adversaire et que, par contre-coup, il ne doit rien leur dire contre celui-ci.

Les témoins devraient se retirer si l'adversaire persistait, malgré leurs observations, à discuter les faits, et ils en dresseraient procès-verbal.

L'adversaire n'a qu'à leur dire, sans

détours, la détermination qu'il prend.

Cette détermination doit être, en général, qu'il constitue des témoins.

On estime qu'il vaut toujours mieux constituer des témoins en réponse à un envoi de témoins, même lorsqu'on trouve la querelle assez peu grave, et qu'on ne juge pas qu'il y ait lieu de se battre. En effet, au cas de refus de témoins, les témoins adverses dressent un procès-verbal constatant ce refus, et ç'est d'ordinaire d'un mauvais effet, surtout si le procès-verbal est rendu public.

De plus, l'arrangement amiable se fait avec plus de dignité entre quatre témoins. L'adversaire qui s'arrange seul avec les témoins adverses paraît quelquefois céder à leur pression.

L'appelé donne l'adresse de ses témoins aux témoins adverses. Ceux-ci écrivent aux témoins indiqués pour demander un rendez-vous.

On convient d'un rendez-vous aussi commode que possible pour tous.

Jamais les deux adversaires ne doivent se mêler aux entretiens des quatre témoins. Et surtout ils ne doivent pas avoir d'entrevue entre eux.

Les quatre témoins une fois réunis examinent d'abord les motifs réels ou apparents de l'affaire. Ils en discutent le fond, examinent s'il n'y a pas eu de malentendu, s'il n'est pas possible d'arranger l'affaire, ce qu'ils doivent faire le plus souvent possible. Dans le cas contraire, ils jugent la gravité de la querelle, les

torts que peut avoir tel ou tel des adversaires, ou tous les deux réciproquement.

Après ces discussions, les témoins, sauf ceux particulièrement experts à qui leur client s'en est remis entièrement, en réfèrent à lui pour lui communiquer les explications des témoins adverses et pour savoir quelle détermination il faut décidément prendre et dans quelles conditions. On sait que, s'ils ne s'entendent pas avec leur client, ils se désistent de leurs fonctions et que leur client constitue alors de nouveaux témoins.

Voyons quelles différentes déterminations les témoins, d'accord avec leur client, peuvent prendre avec les témoins adverses.

Est-il reconnu qu'il n'y a pas de querelle

suffisante pour motiver une rencontre?

Les quatre témoins le constatent sur un procès-verbal dont une expédition datée et signée est remise à chacune des parties qui, au préalable, en aura approuvé le tout.

Si, au contraire, il y a eu offense suffisante, il doit en résulter une rétractation ou une rencontre.

Quant aux excuses, cette forme pénible d'arrangement dépend de la gravité de l'offense; si celle-ci a été très grave et publique, l'offensé peut et doit réclamer alors des excuses, et même des excuses publiques. La réparation doit être en rapport avec l'offense.

Si un duel a été convenu, on ne doit pas, une fois sur le terrain, accepter d'excuses.

Le rôle des adversaires et des témoins

serait ridicule de venir jusque-là sans qu'il y ait combat.

Si celui qui veut faire des excuses sur le terrain s'obstine à ne pas vouloir se battre, on le constate sur un procès-verbal.

A plus forte raison ne faudrait-il pas se contenter d'une simple rétractation sur le terrain.

En revanche on admet qu'une rétractation faite à temps est une forme d'arrangement souvent acceptable et que, suivant les circonstances, elle n'entachera pas la dignité de celui qui y consent, surtout si l'adversaire fait, de son côté, certaines concessions.

Les témoins doivent écrire, sur un procès-verbal, la rétractation ou les excuses

faites et déclarer si elles leur ont paru valables, si elles seront rendues publiques ou non.

Une fois que l'offenseur a fait une réparation de ce genre et qu'elle a été jugée suffisante, il n'y a plus de raison de duel. Pour qu'il y eût duel, il faudrait alors une nouvelle querelle, une nouvelle affaire; c'est celui qui voudrait continuer qui deviendrait alors l'agresseur, et, d'après l'opinion commune, il n'y aurait pas besoin alors de tirer les armes au sort, malgré l'avis contraire de Châteauvillars.

Arrivons maintenant au cas où une querelle est reconnue suffisante pour motiver une rencontre sans qu'aucun des deux adversaires veuille s'excuser ou se rétracter.

Parfois une question préalable est posée; celle d'un jury d'honneur. Un des adversaires déclare qu'il est prêt à se battre; mais que, ayant des doutes sur l'honorabilité de son antagoniste, il réclame un jury d'honneur, qui devra décider si celui-ci n'est pas indigne de se battre.

Une telle allégation est évidemment très grave, et à coup sûr ne doit pas être formulée sans preuves sérieuses, réelles, contre ceux qui en sont l'objet.

D'ailleurs on a reproché assez souvent à ceux qui réclamaient un jury d'honneur de chercher un faux-fuyant pour ne pas se battre, ou tout au moins un moyen dilatoire.

On estime que mieux vaut en général

ne pas poser cette question préalable. Si vous avez des doutes sur l'honorabilité de votre adversaire, priez vos témoins de faire rapidement une enquête sur son compte, sans qu'il soit question de jury d'honneur. Si cette enquête est défavorable et d'autre part que les témoins de votre adversaire soient eux-mêmes sujets à caution, vous pourrez refuser le duel. Mais s'il a des témoins réputés honorables, il est couvert par ses témoins, et le refus de duel de votre part serait mal interprété.

Cette question spéciale ainsi réglée, voyons maintenant ce qui doit se passer lorsqu'une rencontre est acceptée en principe, de part et d'autre. Il s'agit de la régler.

Les témoins de chaque adversaire es-

saieront naturellement de faire prévaloir ses conditions. Il peut arriver qu'ils ne s'entendent pas sur la question du principal offensé ou sur l'étendue des droits que confère cette qualité pour le choix des armes et du duel.

En pareil cas, toujours après en avoir référé à leurs clients, les témoins tireront les armes au sort ou s'en remettront à des arbitres, ou à un jury d'honneur.

Une fois réglées les conditions du combat, les témoins devront les relater sur un procès-verbal.

Ce procès-verbal d'avant le duel est très important et doit être plus détaillé qu'il ne l'est d'ordinaire. On se contente trop souvent d'indiquer quelle est l'arme choisie, si le gant de salle est permis, si

le combat sera arrêté après la première blessure. Ce n'est pas suffisant. Il ne faut pas qu'il y ait de malentendu. Il faut qu'adversaires et témoins sachent bien dans quelles conditions l'on se battra.

Non certes que l'on doive établir des conventions compliquées qui achèveraient d'embarrasser des combattants inexpérimentés et particulièrement dignes d'intérêt. Mais il faut pourtant bien qu'adversaires et témoins sachent à quoi s'en tenir sur des questions importantes comme celles de savoir si l'on séparera ou non en cas de corps à corps, si l'usage de la main gauche sera interdit, s'il y aura des repos et si l'on pourra reprendre du champ.

Indiquer nettement à l'avance, sur le

procès-verbal, les conditions du combat, que les adversaires reliront avant de se battre, c'est une précaution essentielle, pour que le combat se passe correctement et sans surprise injuste.

Quant à la façon dont doivent être réglées les questions ci-dessus, disons d'abord, en général, que tout dans le duel n'est que convention.

On peut stipuler un duel avec masques et brassards ; un duel au premier sang ou allant jusqu'à l'impossibilité matérielle de continuer ; on peut stipuler que les adversaires ne seront pas séparés en cas de corps à corps, sauf incorrections. Au pistolet, on peut convenir de telle ou telle distance, de tel ou tel nombre de balles. On peut faire en somme toutes

sortes de conventions. C'est affaire aux adversaires de savoir comment ils veulent se battre et de s'entendre à ce sujet avec leurs témoins.

Seulement, les conditions de combat dites « exceptionnelles » en dehors des duels dits « légaux » peuvent être refusées même par l'offenseur, comme l'a expliqué Châteauvillars.

D'autre part, les témoins doivent en général ne pas se prêter à des conditions de combat exceptionnelles.

Voici d'ailleurs, sur les principales questions à régler dans le procès-verbal d'avant le duel, les usages généralement admis.

NATURE DES ARMES

Il y a trois sortes d'armes dites légales.

L'épée, le pistolet, le sabre.

Toute autre arme est de convention réciproque. On pourra convenir, par exemple, que l'on prendra le fleuret, mais l'offenseur pourra le refuser.

Quant au sabre, tout en le citant comme arme légale, Châteauvillars ajoute : « Le sabre peut même être refusé par l'agresseur, s'il est officier en retraite et qu'il ne soit pas propre à s'en servir. Il peut toujours être refusé par un individu étant dans le civil. »

Nous avons entendu souvent critiquer

cette faculté donnée à l'offenseur de refuser le sabre. Pourquoi cette différence entre le sabre et l'épée? Parçe qu'on en a moins l'habitude dans les salles d'armes? Raison de plus à notre avis. Car ce manque d'habitude pourra souvent contribuer à égaliser les chances.

EMPLOI

DU GANT DE VILLE OU DU GANT DE SALLE

Chaque combattant a toujours le droit de porter un gant de ville. D'autre part, on peut convenir que les deux combattants auront le gant de salle.

Mais la difficulté est de savoir si l'of-

fensé peut imposer à l'offenseur l'emploi du gant de salle qui arrête en partie les coups à l'avant-bras.

D'une façon générale, il nous semble que l'on ne doit pas plus protéger l'avant-bras qu'une partie quelconque du corps sur le terrain, et que par conséquent l'offensé ne devrait pas pouvoir imposer le gant de salle à l'offenseur.

C'est une question de convention sur laquelle les avis sont très partagés.

REPOS PENDANT LE COMBAT

REPRISES

Suivant l'opinion générale, on ne doit pas stipuler qu'il sera défendu de prendre

du repos, de reprendre haleine pendant le combat. Certains objectent, il est vrai, que l'on combat aussi bien avec sa force physique, avec ses poumons, qu'avec la science qu'on peut avoir en armes.

Il serait injuste, cependant, qu'un adversaire n'ayant pas l'habitude de la salle d'armes, n'étant pas entraîné, et peut-être manquant de souffle, fût mis dans l'impossibilité de reprendre haleine de temps en temps. En pareil cas, il est presque désarmé et ce serait injuste de ne pas interrompre le combat.

Bien entendu, il ne faut pas qu'il y ait abus de ces interruptions, et c'est au médecin de voir s'il y a parti pris, sans raison suffisante, de demander des repos. Quant à la manière dont ils se demandent,

nous le verrons en parlant de ce qui se passe pendant le duel.

La reprise du combat doit se faire aussi vite que possible.

On pourra convenir d'ailleurs que les repos auront lieu à moment fixe, toutes les cinq minutes, par exemple, ou bien sur la demande d'un combattant, avec les restrictions indiquées.

FACULTÉ DE REPRENDRE DU CHAMP

EN CAS D ACCULEMENT

Que vaut-il mieux décider pour le cas où l'un des adversaires serait acculé?

Notons d'abord que le terrain choisi doit

avoir assez d'espace pour permettre des marches et contremarches suffisantes : chaque adversaire doit avoir en moyenne vingt-cinq à trente mètres d'espace derrière lui, au début du combat.

A défaut de cet espace, il paraît juste de convenir que le combattant acculé pourra reprendre du champ, une ou deux, ou même trois fois.

Même si l'on dispose d'un espace plus grand, les témoins pourront faire reprendre du champ à un combattant acculé, lorsque cet acculement vient d'une cause accidentelle, imprévue, — et non d'une marche savante de l'adversaire, qui, dans ce dernier cas, aurait légitimement conquis le terrain

CORPS A CORPS

Le corps à corps amène trop souvent, presque forcément, des incorrections. Il dégénère facilement en lutte à main armée, où l'on s'escrime comme on peut, n'importe comment, et où il est bien difficile, surtout à des combattants inexpérimentés, de ne pas faire instinctivement des incorrections graves, résultant par exemple de l'emploi de la main gauche. Des tireurs exercés eux-mêmes ne pourraient pas répondre que, dans les corps à corps, ils ne sortiront jamais des règles de l'escrime.

En tous cas, combattants exercés ou non, tous sont entraînés à continuer

le combat, dans les corps à corps, même après avoir touché leur adversaire.

Il arrive souvent d'ailleurs qu'on ne se doute pas que l'adversaire est blessé.

Malgré ces raisons, il ne faut pas, a priori, proscrire le corps à corps. C'est un incident grave du duel; or, les combattants, en allant sur le terrain, doivent accepter l'éventualité d'incidents de ce genre.

Il est d'ailleurs très difficile de bien séparer les deux adversaires en cas de corps à corps; les témoins feront donc bien de ne pas consentir à une interdiction de parti pris du corps à corps, interdiction qu'ils ne sont pas sûrs de pouvoir matériellement faire respecter.

Cependant, tout n'étant que convention

dans un duel, les témoins, d'accord avec les adversaires, sont évidemment libres de convenir que l'on arrêtera les corps à corps.

Bien entendu, quelles qu'aient été les clauses du procès-verbal, les témoins doivent, si le corps à corps amène une incorrection, essayer alors, coûte que coûte, de l'arrêter. Il y a là force majeure. Nous indiquerons par la suite quels moyens ils devront employer.

EMPLOI DE LA MAIN GAUCHE
POUR PARER
OU DE LA MAIN DROITE
S'IL S'AGIT D'UN GAUCHER

La question est bien entendu de savoir si l'on peut *écarter* l'épée adverse avec

cette main. Quant à la *saisir*, il n'y a pas de discussion, c'est absolument inadmissible.

La parade qui consiste à écarter le fer de la main gauche, n'est certes point à conseiller : elle constitue un désavantage pour celui-là même qui l'emploie, parce qu'elle l'amène à se découvrir et en même temps gêne l'action de son bras droit.

C'est ce qui en a fait bannir l'emploi dans nos salles d'armes, où elle a été si longtemps enseignée. (Consulter Gomard.)

Dans un duel, l'opposition de la main gauche a d'autre part cet inconvénient que celui qui écarte le fer est tenté de le saisir en même temps. Il faut éviter d'en donner l'occasion, d'autant plus qu'il serait souvent difficile aux témoins de

s'apercevoir si le fer a été saisi ou simplement écarté.

Pour ces raisons, en somme, mieux vaut proscrire l'emploi de la main gauche, et nous ne conseillons à personne, qu'on soit tireur exercé ou non, de réclamer le droit de parer avec la main gauche sur le terrain.

Cependant, comme tout dans un duel n'est que convention, on pourra à la rigueur admettre cette parade dans une clause du procès-verbal. Il faudra une clause expresse : en cas de silence du procès-verbal à ce sujet, il nous semble que la parade de la main gauche est implicitement proscrite.

Ajoutons que, dans le cas où on l'admettrait, il pourait être utile d'employer

des gants garnis de telle façon que la main gauche ne pût se refermer et saisir l'épée.

Quant à attacher le bras gauche, comme on l'a proposé, nous ne connaissons pas d'amateurs qui consentiraient à combattre dans ces conditions.

Telles sont les principales conventions à établir pour le duel à l'épée.

Toutes les conventions que nous venons d'indiquer sont applicables au duel au sabre. On ajoute parfois au sabre cette convention spéciale, que les coups de pointe seront interdits. En pareil cas, on fait usage de sabres à bout arrondi.

Nous ne conseillons pas d'adopter cette convention exceptionnelle, qui en tout

cas peut être refusée même par l'offenseur. Nous le conseillons d'autant moins que les coups de pointe sont, avons-nous dit, très pratiques dans le duel au sabre.

Quant aux conventions spéciales du duel au pistolet, nous les traiterons à part.

Une fois les conditions du combat bien réglées, les témoins les indiquent nettement dans le procès-verbal qui est communiqué aux adversaires.

Les témoins doivent ensuite se mettre en quête du terrain et des armes, dès la veille du duel.

Sans ces précautions, on s'expose à des retards très fâcheux pour tout le monde, quelques minutes avant le combat et

devant les adversaires. Mieux vaut de toutes façons que le terrain ayant été reconnu la veille, et les armes bien choisies, les adversaires puissent engager les épées cinq minutes au plus tard après l'arrivée au rendez-vous.

On doit choisir un terrain plan, assez large et surtout assez long. Il est bon, avons-nous dit, que les adversaires aient chacun vingt-cinq ou trente mètres derrière eux. Il faut qu'il y ait aussi peu que possible de cailloux, de sable, d'herbe, d'obstacles quelconques gênant la marche et pouvant faire glisser. Enfin, en cas de soleil, il faut rechercher un terrain ombragé.

Dès la veille également, les épées doivent avoir été vues par les témoins.

Elles doivent être bien maniables, à

poids bien réparti, à coquilles de dimensions régulières, pas trop lourdes. On adopte comme longueur celle du fleuret n° 5 ou à peu près.

Elles ne doivent être ni tranchantes, ni ébréchées.

Peu importe qu'elles aient servi quelquefois, pourvu qu'elles n'aient que de légères éraflures.

Au bout d'une minute de combat, une épée neuve peut d'ailleurs être éraflée.

On doit s'occuper encore dès la veille de choisir le directeur du combat.

Cette direction doit être confiée à celui des témoins qui est le plus expérimenté, le plus marquant, ou en cas de contestation à ce sujet, au plus âgé.

Si deux témoins adverses sont d'une

compétence connue, on peut d'ailleurs admettre que tous deux dirigeront ensemble le combat.

S'il n'y a qu'un seul directeur du combat, il devra naturellement être d'une impartialité parfaite entre son client et l'adversaire de celui-ci.

D'ailleurs, sans avoir le même titre, les autres témoins seront là pour contrôler la mission du directeur, pour l'appuyer ou le contrecarrer au besoin. Ils ne devront point se borner à un rôle passif où ils sembleraient se désintéresser du combat.

Ajoutons que l'intervention du directeur du combat dans les duels civils, ne doit nullement être comparée à celle du maître d'armes dans les duels militaires.

apporter sont également tirées au sort.

Cela fait, on indique à chaque adversaire sa place. Tous deux doivent bien regarder devant et autour d'eux, se bien rendre compte de la nature du terrain et des obstacles où ils pourraient être acculés.

Puis on leur dit d'enlever ce qui peut parer un coup d'épée. On leur fait déboutonner le col, mais on laisse garder tout ce qui n'est pas un obstacle à la pointe de l'épée, comme les gilets de flanelle et les chemises.

Peu importe que la chemise soit empesée ou non; on recommande souvent aux combattants de la prendre très empesée parce qu'elle peut parfois faire glisser la pointe de l'épée. Mais il vaut

mieux avoir une chemise empesée comme à l'ordinaire, ou même non empesée pour n'être pas gêné dans ses mouvements.

Tout ce qui peut parer un coup d'épée devant être enlevé, on enlèvera les ceintures et les bretelles. On doit déclarer si l'on a un bandage, et en pareil cas, c'est affaire d'appréciation aux témoins.

Ceux-ci visitent chaque adversaire, le tâtent rapidement pour s'assurer que sous sa chemise rien ne le protège d'une façon déloyale.

Tous ces préliminaires doivent être faits rapidement, mais sans négligence.

Une fois ces précautions prises et les deux adversaires en tenue de combat, le directeur du combat les fait met-

tre à sept ou huit pas ou même un peu plus loin, en face l'un de l'autre.

Il se met un peu sur le côté, ayant près de lui un témoin de l'adversaire de son client. En face d'eux, de l'autre côté des adversaires, devront se tenir les deux autres témoins. C'est à cette condition que l'on pourra bien suivre le duel et le surveiller.

Le directeur du combat va à chaque adversaire et lui remet une épée. Il leur rappelle qu'ils ne doivent pas commencer le combat avant qu'il ait dit : « Allez, messieurs ! » et d'autre part qu'une fois les épées engagées, ils devront s'arrêter s'ils entendent le commandement de « Halte ! » Il leur rappelle également qu'ils ne doivent pas parler pendant le combat, sauf pour

demander un repos, si cela a été convenu.

Après quoi, d'ordinaire, il leur dit de tendre le bras, prend les extrémités des deux épées, les rapproche pointe à pointe, où à une petite distance l'une de l'autre, et après avoir regardé si les deux adversaires sont prêts à tomber en garde, il dit : « Allez, messieurs ! » et lâche les épées.

Mais il vaut mieux, à notre avis, afin d'éviter une surprise, mettre les adversaires tout à fait hors de portée, avant de dire : « Allez, messieurs ! »

Le combat commence. Au signal de : « Allez, messieurs ! » chaque adversaire fera bien de tomber en garde en arrière, ou même de rompre d'un pas pour éviter une surprise si l'on n'a pas pris la pré caution indiquée.

Pendant le duel, le directeur et les témoins, placés comme il a été dit, restent à une distance de cinq à six pas des combattants. Ils se rapprochent au besoin lorsqu'il leur semble que leur intervention va devenir nécessaire.

Dans quels cas et comment interviendront-ils?

Ils interviennent non seulement en cas de blessure, mais en cas : 1° de désarmement, 2° de bris d'épée, 3° de chute, 4° d'acculement accidentel, 5° de repos à donner, 6° de corps à corps, s'il a été convenu qu'on séparerait en pareil cas, 7° lorsqu'il se produit une incorrection quelconque.

Avant d'examiner ces divers cas, voyons de quelle façon l'intervention se fera.

Les adversaires ont été sans doute prévenus qu'au commandement de « Halte ! » ils devront s'arrêter.

Mais ce commandement n'est pas suffisant. Dans le feu de l'action, un combattant pourrait continuer tandis que l'adversaire se serait arrêté.

Mieux vaut en somme que le commandement de « halte » soit appuyé d'une intervention effective du directeur du combat seul ou aidé d'un témoin.

C'est là surtout la partie difficile de leur rôle, et en particulier dans les corps à corps.

Sans compter les dangers qu'on peut courir à séparer les épées dans un corps à corps fougueux, il est à craindre, si l'on s'y prend un peu maladroitement, de

n'arrêter qu'un des adversaires. Quelle responsabilité pour le témoin, si l'adversaire non arrêté donnait alors un coup à son adversaire, le blessait ou le tuait !

C'est évidemment pour cette partie de sa mission qu'un témoin doit particulièrement avoir une force, une compétence réelle en armes, et savoir d'autre part la mettre à profit avec décision et présence d'esprit.

Si du côté de chaque adversaire il se trouve un témoin expérimenté, ces deux témoins devront s'entendre et se charger d'arrêter chacun un des combattants, dans le cas surtout où il faut, coûte que coûte, essayer de les arrêter, c'est-à-dire lorsqu'une incorrection se produit.

Chacun d'eux saisira le bras d'un des

combattants, ou enlèvera son épée avec une canne ou simplement avec la main

S'il n'y a qu'un témoin vraiment expert, chargé seul de diriger le combat, il s'y prendra de diverses façons pour séparer les deux adversaires : tantôt il verra s'il peut enlever les épées en s'aidant d'une canne; tantôt il saisira le bras de chaque adversaire, ou bien d'un côté opposera avec le bras gauche, et de l'autre, saisira avec la main droite le bras ou l'épée d'un des combattants.

Examinons maintenant chacun des incidents qui peuvent se produire pendant le combat et motiver une intervention.

DESARMEMENT

En cas de désarmement, le directeur du combat et au besoin les autres témoins doivent intervenir pour arrêter le combat, faire reprendre l'épée à l'adversaire désarmé et le remettre en place devant son adversaire.

Que décider si un combattant blesse son adversaire désarmé? Il faut distinguer.

Si le coup a suivi immédiatement le désarmement, s'il a été donné du tac au tac, après une parade ou un battement, celui qui a blessé était parfaitement dans son droit et n'aurait même pas pu retenir le coup. Au contraire, y a-t-il eu un inter-

valle marqué entre le désarmement et la blessure : si celui qui a désarmé s'en est aperçu et s'il a eu le temps de s'arrêter, il commet en ne le faisant pas une sorte d'assassinat ou de tentative d'assassinat.

Le directeur du combat encourrait d'ailleurs une grave responsabilité s'il ne prévenait pas une blessure ainsi faite en cas de désarmement, sauf, nous le répétons, lorsque le coup a été donné du tac au tac.

C'est une des raisons qui nécessitent que le directeur du combat ait une réelle compétence en armes.

BRIS D'ÉPÉE

Là encore les témoins doivent intervenir et arrêter le combat.

De même, les adversaires doivent s'arrêter d'eux-mêmes dès qu'ils se sont aperçus de l'incident. On fait recommencer le combat avec une autre paire d'épées.

CHUTE

Même nécessité pour les témoins d'intervenir. L'adversaire de celui qui est tombé doit également s'arrêter de lui-même.

ACCULEMENT

S'il a été convenu qu'un combattant acculé pourrait reprendre du champ, on arrêtera le combat, lorsqu'un adversaire sera *sur le point* d'être acculé; puis on fera reprendre du champ et recommencer le combat.

Réciproquement, si les adversaires ont un très grand espace libre derrière eux, et que l'un d'eux en abuse pour rompre indéfiniment, les témoins peuvent arrêter le combat pour faire des observations, ils pourront même interposer un obstacle quelconque ou fixer une limite pour arrêter cette sorte de fuite.

Bien entendu, ce n'est pas à prévoir

dans le procès-verbal. Ajoutons que s'il ne faut pas toujours faire reprendre du champ, il faut du moins prévenir le combattant sur le point d'être acculé, pour qu'il ne soit pas surpris trop brusquement par l'obstacle près duquel il va se heurter. Du reste, il a dû se rendre bien compte du terrain, avant de tomber en garde.

REPOS ET REPRISES DU COMBAT.

Le directeur du combat arrête les deux adversaires et leur fait prendre du repos à chaque intervalle de temps fixé dans le procès-verbal, ou bien lorsqu'il voit l'un des combattants visiblement fatigué.

Celui-ci pourra, d'ailleurs, le demander lui-même; il pourra, par exemple, faire un ou deux pas en arrière, baisser l'épée et dire : « Je demande du repos. »

Les repos doivent durer une minute ou deux au plus; les médecins peuvent les prolonger à l'occasion; réciproquement ils ne doivent pas se prêter à ce qu'un combattant fasse abus de ces demandes.

Le temps du repos écoulé, le directeur du combat remet les adversaires en présence, de la même façon qu'au début.

CORPS A CORPS

Nous avons déjà indiqué en grande partie ce qui concerne les corps à corps. En

cas de silence du procès-verbal, les combattants ont toute liberté pour le corps à corps, à moins qu'il n'amène une incorrection. L'incorrection motive forcément l'intervention du directeur du combat et au besoin des autres témoins.

VIOLATIONS DES RÈGLES
ET
CONVENTIONS DU DUEL

Ces violations peuvent être de nature et de gravité bien différentes.

Dans certains cas, les témoins devront arrêter immédiatement le combat et dresser procès-verbal.

Voyons rapidement les diverses incorrections qui peuvent se produire.

Pendant le combat, il est permis de sauter de côté, de faire des mouvements tournants, pour gagner un terrain, un jour plus favorable, qui se trouvera légitimement conquis.

Il est permis de rompre assez loin et assez longtemps; souvent d'ailleurs, ce sera une sorte de tactique destinée à donner à l'adversaire un excès de confiance. Tout en rompant, il faut, bien entendu, soutenir suffisamment le combat et ne pas faire une sorte de fuite. C'est affaire d'appréciation aux témoins. Nous avons déjà dit, au surplus, que si un adversaire lâche trop le combat, ils pourront d'abord l'avertir, puis, s'il continue, interposer un obstacle quelconque ou fixer une limite pour arrêter sa fuite.

Ils le préviennent lorsqu'il arrive en rompant auprès de cet obstacle ou de cette limite. S'il se dérobe de nouveau, au delà ou en côté du terme fixé, les témoins doivent arrêter définitivement le combat et dresser procès-verbal.

Si les adversaires parlent sous les armes, le directeur du combat les avertit, interrompt au besoin le combat, pour adresser une réprimande. En cas de récidive, malgré ses observations, il appréciera avec les autres témoins s'il ne doit pas arrêter le combat.

Cette dernière solution s'impose lorsqu'un combattant commet un grave refus d'obéissance aux témoins, lorsqu'il veut s'opposer à leur intervention légitime.

Il en sera de même si un combattant se

met à insulter son adversaire ou un des témoins, à plus forte raison s'il veut se livrer à des voies de fait.

Il faut alors couper court à l'affaire et dresser procès-verbal.

BLESSURE

Le directeur du combat et les autres témoins doivent surveiller les mouvements des épées de façon à s'apercevoir immédiatement de tout coup ayant touché.

Sans attendre que le sang paraisse, ce qui souvent serait trop long, il faut arrêter le combat, dès qu'un coup d'épée a traversé la chemise ou le pantalon, afin de vérifier aussitôt s'il a pénétré.

Les combattants n'ont qu'à prendre les devants pour faire connaître qu'il y a eu blessure.

Les médecins s'approchent, examinent la blessure ou les blessures reçues par un combattant ou par tous deux. Lorsqu'un seul est blessé, un témoin va près de son adversaire et lui recommande au besoin de se tenir à quelques pas en gardant le silence.

La blessure entraîne tantôt la fin du combat, tantôt une simple interruption.

Si la blessure est légère et ne donne pas trop de désavantage au blessé, le combat pourra recommencer, sur l'avis des médecins, et si les conventions du procès-verbal ne s'y opposent pas.

En général, avons-nous dit, le procès-

verbal porte qu'on se battra jusqu'à impossibilité de continuer. Les médecins sont juges de cette impossibilité ; adversaires et témoins doivent insister près d'eux pour qu'ils n'arrêtent pas le combat de parti pris à la moindre blessure.

APRÈS LE DUEL

Une fois le duel terminé, les témoins doivent en faire un procès-verbal séance tenante ou presque aussitôt

Ce procès-verbal doit être très bref, mentionner rapidement le jour, l'heure, l'endroit du combat, le nombre des reprises, le résultat et les incidents principaux qui ont pu s'y produire.

Il ne doit pas contenir d'appréciation sur la conduite des combattants, mais simplement constater les faits. La mention que l'honneur est satisfait est jugée inutile.

Le procès-verbal doit être signé par les quatre témoins.

Mais il arrive parfois qu'ils ne peuvent s'entendre et que les deux témoins de chaque adversaire font séparément un procès-verbal. C'est tout à fait leur droit, seulement dans le cas où deux témoins écrivent contre l'adversaire de leur client un procès-verbal pouvant entacher son honneur, les témoins adversaires apprécient s'ils ne doivent pas protester contre certaines allégations, et dans quelle mesure et de quelle façon. Leur protestation

n'empêchera pas celle de leur client ; mais ils doivent prendre les devants, et le couvrir absolument.

Une fois le procès-verbal signé d'un commun accord par les quatre témoins, comme c'est le cas le plus fréquent, aucun d'eux ne doit désormais donner isolément des renseignements qui puissent modifier en quoi que ce soit le procès-verbal, et sous aucun prétexte.

CONVENTIONS

DU DUEL AU PISTOLET

Ce qui a été dit sur le rôle des témoins pour le duel à l'épée est naturellement applicable pour le duel au pistolet.

La nature des conventions à établir diffère seule dans les deux cas.

Il y a plusieurs formes de duel au pistolet; la plus usitée est celle du duel au commandement.

Rappelons que dans ce duel le témoin

directeur du combat, une fois les adversaires placés et les armes à la main, leur demande : « Êtes-vous prêts ? » et sur leur réponse affirmative, commande « Feu ! Un, deux, trois », en frappant dans ses mains. Sous peine de commettre une sorte d'assassinat, ou de tentative d'assassinat, les adversaires ne doivent pas tirer avant le commandement de Feu ! ni après celui de : Trois.

Les commandements sont d'ordinaire prononcés assez vite ; l'intervalle doit en être réglé d'avance entre les témoins.

La distance habituelle, pour le duel au commandement, est de vingt pas. Le minimum est de quinze pas. Encore les témoins doivent-ils hésiter à y consentir.

On convient d'ordinaire que les adver-

saires échangeront deux ou quatre balles.

Le duel au visé, employé plus rarement, se règle de différentes façons. Bien entendu, les adversaires ne doivent pas viser trop longtemps. Il y aurait une sorte de barbarie à laisser un combattant qui vient d'essuyer le feu de son adversaire et qui désormais n'a plus à le craindre, retarder son tir d'une façon indéfinie. Si cependant le premier avant de tirer a visé longtemps, il ne faut pas trop presser l'autre.

Au surplus, Châteauvillars propose de fixer à une minute l'intervalle de temps pendant lequel les deux adversaires doivent viser et tirer à partir du signal.

Tous deux doivent pouvoir le faire en même temps ; du moins, cela semble pré-

férable. Châteauvillars admet le duel à tir successif. Les combattants tirent dans ce cas l'un après l'autre, soit que le sort ait fixé la primauté de tir, soit que l'offenseur l'ait cédée à l'offensé. Mais on estime qu'une convention de ce genre n'est pas à conseiller et peut être en tous cas refusée même par l'offenseur. En effet, il n'y a vraiment combat que si en même temps les deux adversaires peuvent tirer l'un sur l'autre.

Ajoutons qu'en cas de duel à tir successif, d'après Châteauvillars, le combattant qui tire le second a une minute pour riposter à partir du moment où son adversaire a fait feu, et même deux minutes s'il a été blessé.

On peut convenir que le duel au visé

se fera de pied ferme ou en marchant. Par exemple, les adversaires seront placés à trente-cinq pas, avec la faculté d'avancer chacun de cinq pas.

Cette double marche en avant achève de donner au duel l'apparence d'un véritable combat.

On convient d'habitude, comme pour le commandement, que les adversaires échangeront deux ou quatre balles. Quant à la distance dans le duel au visé, elle est d'ordinaire de vingt-cinq pas.

Nous ne parlerons pas des autres conventions admises parfois, mais exceptionnelles et compliquant inutilement le duel au pistolet. Il faut évidemment s'abstenir de conventions comme celle d'après

laquelle un seul pistolet serait chargé et les armes tirées au sort. Il n'y a plus alors de combat.

Une fois les conditions du duel réglées et le procès-verbal terminé, les témoins s'entendent pour la direction du combat. Cette direction sera confiée, comme pour le duel à l'épée, au plus expérimenté des témoins, au plus marquant ou au plus âgé; il devra être d'une impartialité absolue entre les deux adversaires, impartialité que doivent d'ailleurs contrôler les autres témoins.

Dès la veille également, les témoins doivent s'occuper de choisir des armes et un terrain.

En général les armes doivent être inconnues aux combattants.

Elles doivent appartenir à la même paire. Le guidon doit être fixe. Par exception, d'après Châteauvillars, il pourra être admis que chaque combattant se servira d'une arme lui appartenant mais à condition que les pistolets ne diffèrent pas en longueur de plus de trois centimètres et qu'ils soient du même calibre.

Une fois les pistolets choisis, les témoins les mettent dans une boîte scellée qu'on n'ouvrira que sur le terrain.

Pour plus de sûreté, et à cause de l'importance capitale du chargement d'où dépend la précision du tir, on ne doit charger les armes qu'au dernier moment, sur le terrain, et c'est un témoin, désigné par le sort ou par une convention préa-

lable, qui doit charger les armes, en présence des autres témoins. Il aura eu soin de flamber les armes, en faisant partir une capsule, puis une charge de poudre à blanc, afin de dégager le canon.

La veille du combat, un ou deux témoins ont dû se mettre en quête du terrain. Il faut le choisir de telle sorte que nul objet matériel, nul arbre, nul buisson, aucun mur ne puisse servir à régulariser le tir d'un adversaire plutôt que de l'autre.

Une fois sur le terrain, on tire les places au sort, d'avantage égal, autant que possible, et choisies de façon qu'aucun adversaire ne soit en face du soleil ou du vent. Les combattants enlèvent ou gardent leur pardessus, à leur volonté. Ils gardent d'ordinaire leur coiffure. On leur permet

toujours de relever le col de la redingote pour dissimuler le point de repère que formerait le col blanc de la chemise — cible plus commode que des étoffes sombres.

Les témoins visitent rapidement les adversaires, qui ont dû enlever tout objet pouvant arrêter une balle, leur portefeuille, leur montre, leur porte-monnaie ou même des pièces de monnaie.

Après quoi le directeur du combat fait placer les deux adversaires et leur remet les pistolets tout armés (1).

Il se retire ensuite par côté avec les autres témoins, puis commande simplement : « Tirez ! » s'il s'agit d'un duel au

(1) Parfois on les remet au cran de repos, il faut alors commander : « Armez ! » avant de commander le feu.

visé. Pour le duel au commandement, comme nous l'avons déjà indiqué, il dit : « Êtes-vous prêts? » Et, sur la réponse affirmative des adversaires, commande : « Feu ! Un, deux, trois ! »

Mieux vaudrait d'ailleurs, à notre avis, supprimer la question « Êtes-vous prêts ? » et dire : « Attention... Feu ! Un, deux, trois ! », afin d'éviter aux adversaires d'avoir à répondre, à dire un seul mot les armes à la main.

Sitôt écoulés les intervalles de temps fixés pour le duel au visé, ou sitôt prononcé le dernier commandement, le directeur du combat et les témoins s'efforcent par tous les moyens, au besoin, d'arrêter les adversaires, et de les empêcher de tirer. Puis ils voient s'il y a blessure.

Lorsque les adversaires doivent échanger encore une balle, le directeur du combat les fait placer et fait recommencer le combat comme précédemment.

En ce qui concerne les violations des règles ou des conventions du combat, le directeur et les autres témoins ont, comme pour le duel à l'épée, le devoir d'apprécier s'ils arrêteront ou interrompront seulement le duel, après avoir fait les observations voulues.

Mêmes règles également que pour le duel à l'épée, quant à la façon de rédiger le procès-verbal après le combat.



TABLE DES MATIÈRES

Paris. — Typ. G. Chamerot, 19, rue des Saints-Pères. - 20253

Paris. — Typ. G. Chamerot, 19, rue des Saints-Pères. — 20702.





